
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
Pokémon Dream world
TRUCOS Y CLAVES
Por los expertos de
Nintendo Acción
Paso a paso, descubre
todos los secretos
GUÍA POKéMON
[3ª]
ENTREGA
Blanco y Negro
Suplemento de Nintendo Acción nº 223

POKÉMON GLOBAL LINK™

Bienvenidos al nuevo universo online de Pokémon Blanco y Negro, un lugar donde acceder al Pokémon Dream World, la Global Battle Union y descargas exclusivas.

CÓMO ACCEDER AL GLOBAL LINK

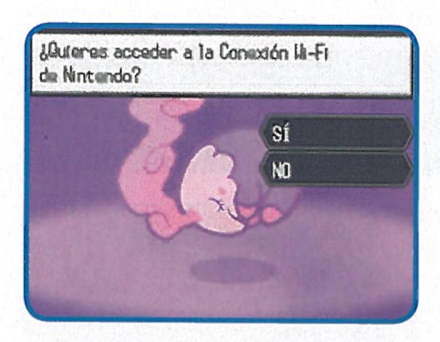
Debes usar la dirección http://es.pokemon-gl.com, pero antes debes haber creado una cuenta del Club de Entrenadores Pokémon en www.pokemon.com/es/account/login. Aquí debes introducir tus datos personales: sexo, fecha de nacimiento y país de residencia. Y fijar el nivel de privacidad, para que decidas quién puede ver tu perfil y tus listas de compis de juego y sueñamigos.

SINCRONIZACIÓN

Hay tres cosas importantes que debes saber sobre la sincronización del juego.

ID para Sincronizar: Deberás obtener un ID para poder sincronizar tu juego con el Pokémon Global Link la primera vez que juegues en la versión para usuarios registrados.

Acostar a tu Pokémon: Desde tu juego Blanco o Negro, enciende el C-Gear y entra en SINCRO. JUEGO desde el menú EN LÍNEA. Luego elige el Pokémon al que quieres acostar (debe estar en una Caja del PC, no en el Equipo ni en la Guardería). Algunos Pokémon no pueden acostarse. En esos casos, tendrás que elegir a otro Pokémon. Los Pokémon que hayas acostado desaparecen de la Caja del PC correspondiente, por lo que no estarán disponibles para su uso. Sin embargo, no se ha producido una 'transferencia' y el Pokémon sigue en el juego, aunque oculto. Puedes usar al Pokémon acostado en el Pokémon Dream World.



Despertar a tu Pokémon: Haz clic en el icono de "Salir" que aparece en la esquina superior derecha de Pokémon Dream World. A continuación, enciende el C-Gear de tu juego y selecciona SINCRO. JUEGO en el menú EN LÍNEA. Accede a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, y podrás despertar al Pokémon que está acostado. Despertar al Pokémon implica también una transferencia de vuelta de todos los objetos y extras conseguidos en el Pokémon Global Link. Esto incluye, además del Pokémon dormido, los Pokémon y objetos conseguidos en el Pokémon Dream World, las personalizaciones del C-Gear, la PokéDex y el Musical Pokémon y las distintas promociones. Además, debes despertar a tu Pokémon y volverlo a acostar para poder volver a la Isla Ensueño en el Pokémon Dream World.



PERFIL DEL ENTRENADOR

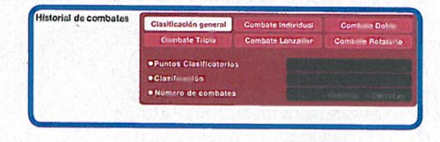
En este perfil se guarda información sobre tu partida, el Pokémon Dream World y el Pokemon Battle Union.

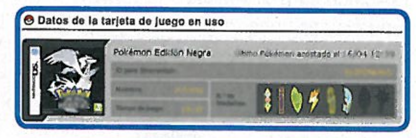


En el perfil del entrenador puedes modificar tu avatar, hacer ajustes en tu perfil e introducir un ID para sincronización adicional, así como acceder a datos básicos sobre tu partida (tiempo de juego, medallas) y una lista de compis de juego.



Pestaña del Pokémon Dream World: Aquí puedes comprobar tus puntos oníricos acumulados, qué Pokémon has acostado y los últimos 6 Pokémon con los que has trabado amistad. En la parte de ESTADO verás el estado de acceso al Pokémon Dream World y tu casa actual. Los puntos oníricos sirven para subir de nivel al Pokémon dormido y conseguir nuevas zonas en el juego.





Pestaña Global Battle Union: Te servirá para consultar la clasificación, tus puntos y tu historial de participación en los torneos. Puedes registrar el número de tus vídeos de Combate preferidos, para tenerlos siempre que quieras a mano.

PUNTOS ONÍRICOS

Los nuevos Puntos Oníricos (PO) que vayas obteniendo en Pokémon Global Link se verán reflejados en el Perfil de Entrenador una vez al día.

PO	Acción
1	Intercambiar objetos (con el Expositor).
10	Regar las Bayas de un amigo (al hacer una visita).
10	Recolectar Bayas (en la Huerta).
10 a 30	Jugar a minijuegos del Pokémon Dream World (peor o mejor).
50	Enviar Pokémon encontrados a la Edición Blanca o Negra.

Aumenta el nivel del Pokémon dormido: Si consigues 500 Puntos Oníricos en el tiempo que transcurre entre que acuestas y despiertas al Pokémon, conseguirás que suba un nivel.

Mejora tu Huerta: Irás acumulando nuevas hileras de hoyos para plantar Bayas:
Hilera A: Gratis.
Hilera B: Gratis.
Hilera C: 900 PO (aprox.).

Descubre nuevas zonas del Dream World: Las distintas zonas de juego en el Dream World van mejorando al acumular Puntos Oníricos.



TIPOS DE AMIGOS

Nintendo ha establecido una categorización de amigos para evitar problemas de privacidad.

La categorización funciona de la siguiente manera. Estos son los grupos de amigos:

Compis de juego: Usuarios de Blanco y Negro. Podrás comunicarte con ellos mediante correo simple, pero no visitaros en el Pokémon Dream World. Entre los compis de juego hay dos tipos:

Amigos: Aquellos con los que has intercambiado la clave de amigo. Puedes tener hasta 32, y hay dos formas de registrarlos: con IR, usando la conexión infrarroja del C-Gear, ideal si tu amigo está cerca; con Bloc, usando el objeto llave Bloc amigos y escribiendo la clave.

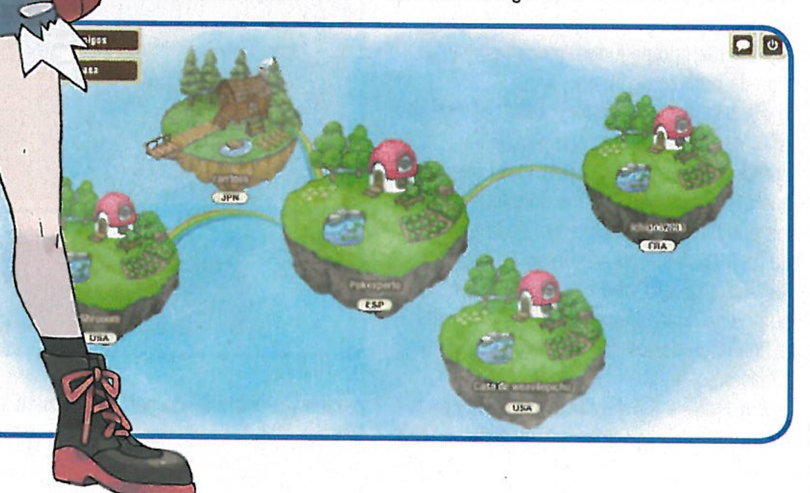
Conocidos: Aquellos con los que has intercambiado Pokémon en GTS. Ambos tendréis que haber registrado vuestros ID para Sincronizar en Pokémon Global Link, y luego acostar un Pokémon. Hay cinco formas de registrar conocidos: IR, Club Wi-Fi, Sala Unión, GTS y Negociación GTS. Puedes encontrar estas funciones en el piso superior de los Centros Pokémon.

Sueñamigos: Usuarios con los que puedes comunicarte en el Pokémon Dream World. Envía tu solicitud de amistad y, una vez que tu amigo la acepte, podréis visitáros mutuamente.

La idea básica detrás de esta categorización es que los "amigos" siguen la idea tradicional de la clave de amigo; los "conocidos", son las personas que has conocido por la CWF de Nintendo sin intercambiar claves de amigos; mientras que los "sueñamigos", son las personas que has conocido en el Pokémon Dream World.



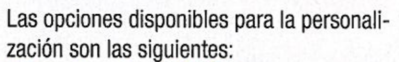
Puedes bloquear a cualquiera de ellos desde tu Perfil de entrenador, aunque con los amigos necesitarás además borrar su clave de amigo.



PERSONALIZACIÓN

Desde Pokémon Global Link, podrás descargarte diferentes apariencias para Pokédex o C-Gear y números para el Musical en tu juego de Pokémon.







Las opciones disponibles para la personalización son las siguientes:

Apariencia del C-Gear: Cambia el fondo del C-Gear eligiendo entre 11 opciones diferentes y muy chulas.

Apariencia de la PokéDex: La tapa de la PokéDex puede tener distintos diseños según la personalización que elijas. Hay un buen número para elegir.

Números del Musical: Puedes elegir un número de Musical Pokémon especial para jugar con él en Ciudad Mayólica. Puedes oir una muestra del número antes de elegirlo, por si no te convence.

DESCARGAS

Para participar, necesitas una contraseña o un número de serie que podrás obtener en eventos especiales que organiza el Club de Entrenadores.

Inicia sesión en el Club de Entrenadores Pokémon y selecciona la promoción que te interese de la lista. Dentro de "A los participantes de la promoción", haz clic en "Siguiente" para consultar los pasos a seguir.

Evoluciones de Eevee: Una de las evoluciones de Eevee con una habilidad especial. El evento ha estado disponible en Japón de 31 de julio a 31 de agosto de 2010 y en EEUU/Europa de 28 de marzo a 5 de mayo de 2011.



Pokémon iniciales de Kanto: El libro Pokémon Peer (a la venta en Japón) contiene una contraseña de tres posibles que te da acceso a los iniciales de Kanto desde el 10 de septiembre de 2010.

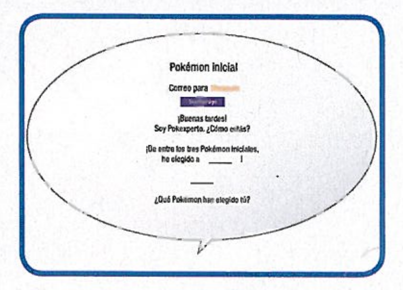
Pokémon iniciales de Hoenn: Con la salida la segunda parte de la Guía Oficial de Pokémon BW en Japón se puede obtener una contraseña de tres posibles que te da acceso a los Pokémon iniciales de Hoenn desde el 20 de noviembre de 2010.

Pokémon iniciales de Sinnoh: Con la salida del TCG de BW en Japón se puede obtener una contraseña de tres posibles que te da acceso a estos Pokémon desde el 29 de octubre de 2010.

Otros Pokémon: En Japón se han repartido otros Pokémon: Croagunk, Arceus, Togekiss, y Mamoswine.

CORREO SIMPLE

Con este sistema de mensajería puedes componer tus correos seleccionando palabras de una lista predeterminada o respondiendo a una serie de preguntas, por lo que cualquiera puede comunicarse.



Las opciones del menú son:

Recibidos: De otros amigos, conocidos y sueñamigos. Usa el calendario de la derecha para avanzar los mensajes.

Enviados: A otros amigos, conocidos y sueñamigos. Usa el calendario de la derecha para avanzar los mensajes.

Enviar: Elige a qué compi de juego o sueñamigo vas a mandar el mensaje y luego redáctalo con una de estas dos formas: seleccionando palabras en mensajes predeterminados o respondiendo preguntas. En ningún caso decides realmente el contenido íntegro del mensaje.

Las palabras disponibles en el sistema de escritura son las mismas del sistema de escritura de las Ediciones Blanca y Negra. Esto incluye su estado actual en tu partida del juego, de manera que las palabras raras o nombres de Pokémon y ataques que vayas aprendiendo en los juegos irán estando disponibles en el Correo Simple según vayas sincronizando.

Pokémon Dream World

ANTES DE EMPEZAR...

Si no has registrado tu juego en el Global Link, Oryza te prestará a un Pokémon llamado Muuna para jugar una versión de prueba. Podrás explorar Isla Ensueño y plantar bayas en la huerta, pero no hacer sueñamigos, visitar casas de otros usuarios, o transferir objetos y Pokémon con los que hayas hecho amistad.

Bienvenido a un nuevo mundo al que podrás traer a tus Pokemon de Blanco y Negro a través de la Pokémon Global Link. En Dream World podrás decorar tu casa, visitar distintos lugares y entablar amistad con otros Pokémon que luego podrás transferir a tu edición.



Límite 1 hora. Al día, por cada tarjeta de juego. Pasado ese tiempo, aparecerá un mensaje en pantalla y la sesión acabará.
Acceso cada 24 horas. Sólo podrás regresar 24 horas después de tu última conexión.
Para salir del Dream World, usa el botón que te permite despertar a tu Pokémon o dejarlo durmiendo. Pero ten en cuenta que sólo despertándolo, podrás transferirlo junto con otros objetos que hayas conseguido. Puedes hacerlo desde el Perfil de Entrenador también.

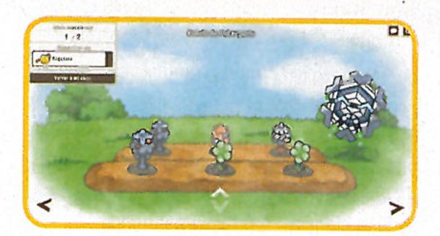
* Qué puedes hacer aquí

De la mano de Oryza, conocerás el funcionamiento básico de las distintas zonas de tu casa y de la isla ensueño. Pero básicamente, esto es lo que puedes hacer en este nuevo mundo de ensueño.

1. **Entablar amistad con Pokémon de regiones distintas a Teselia.** Luego podrás encontrarlos en el Bosque Nexo de Pokémon Blanco y Negro.
2. **Cultivar Bayas.**
3. **Intercambiar objetos.**
4. **Decorar tu casa.**
5. **Hacer sueñamigos.**

LA HUERTA

Es el lugar donde crecen las bayas que has plantado y después puedes intercambiar con otros jugadores.



Al comenzar, recibes 5 bayas raras, que irás aumentando al pasear por Isla Ensueño. Las cultivas en uno de los 6 hoyos de tierra de tu huerta. Como son muy escasas en el juego, procura cultivar aquí todas las que puedas.

Plantación: Fácil, elige un hoyo y la baya que quieras plantar.

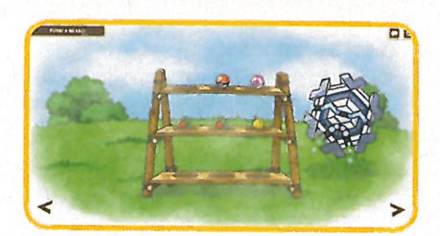
Crecimiento: Tardan poquito en brotar y dar frutos. La velocidad de crecimiento y el agua que necesitan varían según la clase.

Regadío: Si las riegas todos los días, la planta dará más bayas de una sola vez. Ten en cuenta que cada vez que visites el Dream World, obtendrás 20 gotas de agua en la regadera. Aunque tus sueñamigos y visitantes pueden echarte una manita regándolas por su cuenta...

Recolección: Por cada baya plantada, recogerás mínimo dos. Recolecta las bayas haciendo clic sobre la planta.

EL EXPOSITOR

El lugar indicado para intercambiar bayas y objetos con otros sueñamigos.



Primero seleccionas uno de los espacios vacíos del expositor para elegir las bayas/objetos que quieras cambiar y después esperas a que alguien acepte el trueque cuando te haga una visita. Y tú puedes hacer lo mismo en las casas de los demás. Pero ojo, los objetos no tienen por qué ser del mismo valor, así que nuestro consejo es que veas expositores de otras casas antes que llenar el tuyo con objetos demasiado valiosos.

DECORA TU CASA

En el catálogo Ensueño encontrarás casi tantas posibilidades como en el de Ikea para decorar las tres zonas de tu casa. Aunque antes deberás conseguir bayas, mediante paseos e intercambios.

El tablón de Pokémon amigos. Junto a la puerta hay un tablón con las fotos de los Pokémon que puedes enviar a Blanco o Negro, ordenadas por fecha de encuentro. Podrás enviar hasta diez Pokémon a la vez. Si sales del Dream World sin despertar al Pokémon, al día siguiente podrás regresar a Isla Ensueño y conseguir otro, lo que puedes hacer 10 días hasta tener 10 Pokémon.

El cofre. Aquí están los objetos que has encontrado en el Dream World, excepto los que hayas plantado, depositado en el expositor o enviado a la zona Nexo. Para enviarlos a Blanco y Negro, puedes hacerlo como fragmentos de sueño. En el menú desplegable del cofre hay un botón de enviar: elige lo que quieras mandar y pulsa. Si despiertas a tu Pokémon sin haber elegido objeto, no se enviarán. Para recogerlos, dirígete al joven que se encuentra a la entrada del bosque Nexo.



Catálogo ensueño. Selecciona el botón catálogo en la parte superior izquierda del interior de tu casa. Consigue los objetos que más te gusten intercambiándolos por Bayas. Además, puedes colocar los diseños que compres en los espacios disponibles de la casa, y usar el catálogo para retirar diseños y volver a comprar otros.



Otros muebles. La mayoría se compran en el catálogo, aunque algunos son gratuitos y otros se consiguen con la diseñadora de muebles de Ciudad Esmalte. Mira la tabla para ver los muebles disponibles.

Nueva casa. Además de objetos, el catálogo ensueño incluye un nuevo diseño completo de casa. Los conocidos hasta el momento son los de la imagen de arriba.

VISITA A LOS SUEÑAMIGOS

Los usuarios de Pokémon Dream World pueden visitar tu casa e interactuar con tu Expositor y tu Huerta, pero para ello debes haber configurado tu privacidad correctamente en la opción 'Todos'.



¡Qué bien! En el Dream World puedes hacer visitas a tus sueñamigos y a desconocidos, y así ir conociendo nueva gente.

Mapa: Diseñado para ver detalles sobre otros jugadores. Al principio, tu casa conecta con otra mediante un arcoiris gris: es un desconocido. Si te interesa, visítale y pídele ser sueñamigo. Cambiará de color.

Visitando sueñamigos: Puedes ver en todo momento el estado de los sueñamigos que has conocido en el Dream World. Además, en tu visita puedes:

1. Ver su casa: Saludar y cotillear. Por ejemplo, en las casas de los japoneses hay objetos de decoración exclusivos.
2. Regar las bayas: Echales una mano a los amigos. Esta actividad quedará registrada en el Felpudo.
3. Intercambiar objetos: Mirar su expositor e intercambiar, y también queda registrado en el felpudo, por lo que saben qué objeto cogiste y cuál entregaste a cambio.
4. Ver su mapa: Si sabes los sueñamigos de los demás, puedes hacerte amigo suyo y aumentar tu lista. Uy, ¿esto no recuerda un poco a Facebook, la red social?
5. Hacerte su sueñamigo: Pedírselo al menos, y esperar a que te conteste. En el Perfil de entrenador puedes ver las notificaciones e incluso bloquear a otros sueñamigos.





Recibir visitas: Tanto las visitas que recibas como las actividades que realicen, quedarán registradas en el felpudo, donde podrás ver las huellas de los Pokémon que han entrado en tu casa.

ISLA ENSUEÑO

En esta isla puedes dejar a tu Pokémon pasear por el bosque, por el aire o por mar, encontrar objetos y conocer a nuevos Pokémon para jugar. No dirás que no es una auténtica isla de ensueño, ¿verdad?



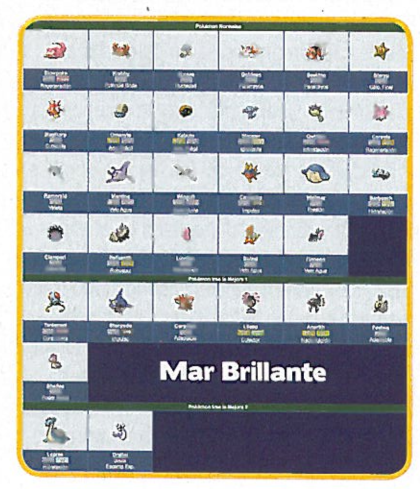
Cruza el puente Onírico desde tu casa. Si juegas varias veces el mismo día acabarás por no ver nada ni a nadie. Despierta a tu Pokémon, accede a Sincronizar juego y vuelve a isla Ensueño.



Encontrar Pokémon: Si ves que las rocas, los árboles, el agua se mueven, hay Pokémon ocultos detrás. Tócalos para abrir minijuegos y hacer nuevos amigos.

Encontrar objetos: Si ves una zona que brilla, toca y aparecerá un objeto.

El árbol de los sueños. Está en el centro de la isla. Llegas a él tras avanzar por 10 zonas distintas en tu paseo. Allí puedes llevarte un Pokémon amigo y pedir un deseo en el hueco del árbol con una baya. O bien irte a casa directamente. Hay tres zonas en Isla Ensueño. Te las mostramos junto a sus Pokémon.



MINIJUEGOS

Al caminar por Isla Ensueño, verás que los árboles, las rocas, las aguas, las nubes... se mueven. Tócalos y harás aparecer a los Pokémon que estaban escondidos y podrás echarte unos minijuegos. Si juegas bien, el Pokémon se hará amigo tuyo.



Diversión a chorro: Controlas el chorro de Wailord para empujar por los aires a los diferentes Pokémon que van apareciendo. Eso sí, deben rebotar entre las esferas que irán colocando los Drifloon para que rompan las que sean de su tipo. Hay cuatro Pokémon: Pikachu (esferas amarillas), Buizel (esferas marrones), Meowth (esferas blancas) y Piplup (esferas azules). Tienes un minuto y 30 segundos para romper el máximo número de esferas posible, y el Pokémon encontrado se hará amigo tuyo si rompes al menos 15 de estas esferas.

Cómo puntúa: Durante la partida acumularás puntos por cada esfera rota. Estos puntos serán multiplicados por el indicador que puedes ver a la derecha, y que se incrementa al tocar esferas sin romperlas y se reinicia al perder a un Pokémon. Al final de la partida se le suman varios bonus por: el contador de esferas (x500 cada punto), el máximo de combo (x100 cada uno), no perder Pokémon y el multiplicador final por número de esferas rotas (le suma a lo anterior un 1% adicional por esfera rota).



Carrera Aérea: Guia a Pelipper durante el vuelo. Coge los símbolos azules para ganar velocidad y evita las nubes y los símbolos amarillos, pues te harán perder velocidad y el control del Pokémon. Tienes dos minutos para llegar a meta.

Cómo puntúa: La puntuación depende del número de símbolos azules que toques durante el vuelo. Cada símbolo te da 300 puntos (450 a velocidad máxima), y si coges 3 y subes de nivel de velocidad obtienes 1000 puntos (también si te frena una nube y justo vuelves a subir de nivel). Si coges un símbolo amarillo, perderás 100 puntos. Al final de la partida esta puntuación se incrementa por un bonus por tiempo restante (unos 150 puntos por segundo, no es proporcional) y por velocidad (hasta 4000 puntos, depende de si te has frenado en vuelo).



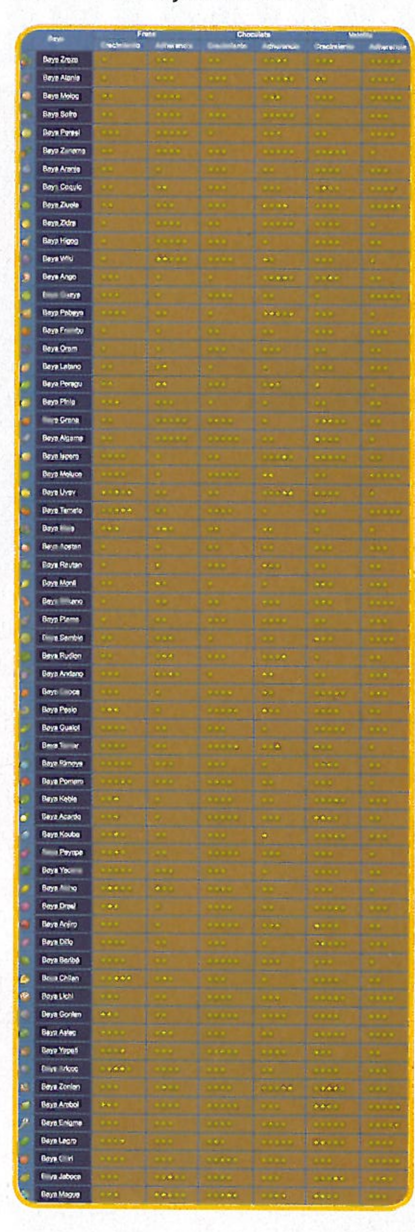
Pokémon perdido: Ya sabes que tocando los objetos que se mueven, aparecerán diferentes Pokémon. Debes encontrar uno en concreto. Tienes 1:30 y varias pistas. Aguza el oído, a ver si está cerca: si se oye alto, está a una sola zona de ti. Y si encuentras una baya, es que está muy cerca.

Cómo puntúa: La puntuación depende de los segundos que resten de tiempo cuando encuentras al Pokémon (unos 600 puntos por segundo, no es proporcional). Si encuentras la Baya obtienes 5000 puntos adicionales.



Maestro Heladero: Combee te ayuda a hacer un helado. Se juega con bayas, que harán variar las características de los sabores. A la izquierda tienes una heladera con tres sabores: fresa, chocolate y vainilla. Coge un helado con el cursor y mantenlo pulsado hasta que adquiera el tamaño de bola recomendado. Cuando esté lista, llévala al helado y deja que se hiele y quede firme (esto dependerá del sabor elegido y de la baya). Repite durante 1:30 para conseguir un helado grande y alto.

Cómo puntúa: La puntuación depende de tres factores: la altura alcanzada (75 puntos por centímetro de helado), la combinación de sabores (hasta x2 si el equilibrio de sabores es perfecto) y el tamaño de las bolas adecuado (x2 si todas son del tamaño adecuado, se añade un porcentaje adicional equivalente al de bolas de tamaño adecuado). Este es el efecto de cada baya con cada sabor.



Baya	Fresa Crecimiento	Fresa Adherencia	Chocolate Crecimiento	Chocolate Adherencia	Vainilla Crecimiento	Vainilla Adherencia
Baya Zreza	•	•••	••	•••••	•••	•••••
Baya Atania	•	•••	•••	•••••	••	••••
Baya Meloc	••	••••	•	•••	•••	•••••
Baya Safre	••	••••	•••	•••••	•	•••
Baya Perasi	•••	•••••	•	•••	••	••••
Baya Zanama	••	••••	•••	•••••	•••••	•
Baya Aranja	••	•	•••	••	••••	•••
Baya Caquic	••	••	•••	•••	••••	••••
Baya Ziuela	••	•••	•••	••••	••••	•••••
Baya Zidra	•	••••	••	•••••	••••	•
Baya Higog	•	•••••	•••	•	••••	••
Baya Wiki	•	•••••	••••	••	•••	•
Baya Ango	•••	•	•	•••••	••••	••
[illegible] Guaya	•••	•	••••	••	•	•••••
Baya Pabaya	••••	••	•	•••••	•••	•
Baya Fr[illegible]bu	•	•	••	••	•••	•••
Baya Oram	•	•	•••	•••	••	••
Baya Latano	••	••	•	•	•••	•••
Baya Peragu	••	••	•••	•••	•	•
Baya Pinia	•••	•••	•	•	••	••
[illegible] Grana	••	•••••	••••	•	•••••	••
Baya Algama	••	•••••	•••••	••	••••	•
Baya Ispero	••••	•	••	•••••	•••••	••
Baya Meluce	••••	•	•••••	••	••	•••••
Baya Uvav	•••••	••	••	•••••	••••	•
Baya Tamate	•••••	••	••••	•	••	•••••
Baya [illegible]	•••	•••	••	••	•	•
Baya Aostan	•	•	••	••	•••	•••
Baya Rautan	•	•	•••	•••	••	••
Baya Monli	••	••	•	•	•••	•••
Baya [illegible]ano	•	••	••	•••	•••	••••
Baya Plama	•	••	•••	••••	••	•••
Baya Sambia	••	•••	•	••	•••	••••
Baya Rudion	••	•••	•••	••••	•	••
Baya Andano	•••	••••	•	••	••	•••
Baya [illegible]oca	•••	•	••••	••	•••••	•••
Baya Pasio	•••	•	•••••	•••	••••	••
Baya Gualot	••••	••	•••	•	•••••	•••
Baya [illegible]ar	••••	••	•••••	•••	•••	•
Baya Rimoya	•••••	•••	•••	•	••••	••
Baya Pomaro	•••••	•••	••••	••	•••	•
Baya Kebia	•••	•	••••	••	•••••	•••
Baya Acardo	•••	•	•••••	•••	••••	••
Baya Kouba	••••	••	•••	•	•••••	•••
[illegible] Payapa	••••	••	•••••	•••	•••	•
Baya Yec[illegible]	•••••	•••	•••	•	••••	••
Baya A[illegible]ho	•••••	•••	••••	••	•••	•
Baya Drasi	•••	•	••••	••	•••••	•••
Baya Anjiro	•••	•	•••••	•••	••••	••
Baya Dillo	••••	••	•••	•	•••••	•••
Baya Baribá	••••	••	•••••	•••	•••	•
Baya Chilan	•••••	•••	•••	•	••••	••
Baya Lichi	•••	••	••••	•••	•••••	••••
Baya Gonlan	•••	••	•••••	••••	••••	•••
Baya Aslac	••••	•••	•••	••	•••••	••••
Baya Yapati	••••	•••	•••••	••••	•••	••
Baya [illegible]ricoc	•••••	••••	•••	••	••••	•••
Baya Zonlan	•••	••••	••••	•••••	•••••	•••
Baya Arabol	•••	••••	•••••	•••	••••	•••••
Baya Enigma	•••	•••	••••	••••	•••••	•••••
Baya Lagro	••••	•••	•••	•••••	•••••	••••
Baya [illegible]iri	••••	•••	•••••	••••	•••	•••••
[illegible] Jaboca	•••	•••••	••••	•••	•••••	••••
Baya Magua	•••	•••••	•••••	••••	••••	•••

✔ Guía Paso a paso ✔ Consigue todos los objetos ✔ Entrenadores

Guía de expertos POKéMON BLANCO Y NEGRO

Qué bien, has llegado a la capital de Teselia y te enfrentas a un sinfín de lugares por descubrir: el Centro de Estadística, el Muelle Libertad, el Café Sonata. ¡Vamos de compras!

TERCERA ENTREGA



Sumario

Ciudad Porcelana

Acabas de llegar a Ciudad Porcelana, la capital de la Región de Teselia y una de las ciudades más grandes. En esta ciudad se encuentra la sede de Game Freak o la Compañía Batalla.

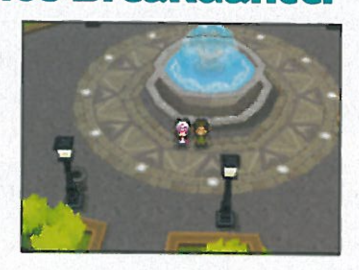
1. Explora la ciudad

En Ciudad Porcelana tienes mil cosas que descubrir por ti mismo. En los cuadros de estas páginas encontrarás todo lo que hay, pero lo mejor es que te des un paseo por la ciudad para ir familiarizándote con ella.



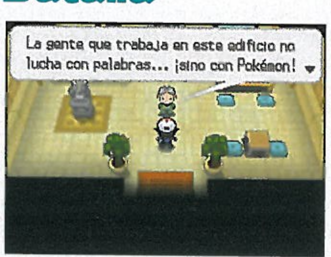
2. Derrota a los Breakdancer

Una buena forma de explorar la ciudad es buscar a los tres Breakdancer para retarles a una batalla. Derrota primero al del Área Central, los otros dos están en el Callejón y en el Muelle Unidad. Luego vuelve al Área Central y te regalan un Mon. Amuleto.



3. Compañía Batalla

Antes de ir a por el Gimnasio, entrena. En el rascacielos situado en el centro del Paseo Marítimo encontrarás a muchos entrenadores dispuestos a retarte a una batalla. Si les derrotas obtendrás diversos regalos, y en especial un Repartir Exp.



Entrenadores

CIUDAD PORCELANA

En Ciudad Porcelana hay bastantes entrenadores. En primer lugar están los tres Breakdancers repartidos por la ciudad (ya te hemos soplado dónde andan). Luego tienes un montón de entrenadores en el edificio de la Compañía Batalla. Por supuesto están los entrenadores del Gimnasio. Y finalmente tienes al legendario Morimoto. Mira las tablas del final para localizarlos.

4. Rumbo al Gimnasio

El Gimnasio Pokémon de Ciudad Porcelana se encuentra en la calle más al oeste de la ciudad. Cuando llegues, Cheren te contará que acaba de obtener la medalla, y el Líder Camus te pedirá que le acompañes al Muelle Principal.



5. El Munna de Bel ha sido robado

En el Muelle Principal están Bel, Camus y una chica que se presenta como Iris. Parece que el Equipo Plasma ha vuelto a hacer de las suyas y le han robado a Bel su querido Munna. Camus te pide que le acompañes a su refugio en la ciudad.



OBJETOS

Ciudad Porcelana

- **AGUA FRESCA:** Regalo de tu ayudante en el Gimnasio.
- **MT76 (ESTOICISMO):** Regalo del Líder Camus tras derrotarle.
- **VELOZ BALL X3 Y TURNO BALL X3:** Regalo de un Empresario al noreste del P46 de la Compañía Batalla (x3).
- **REVIVIR:** Al suroeste del P46 de la Compañía Batalla.
- **PERISCOPIO:** Regalo de un Científico al sureste del P46 de la Compañía Batalla.
- **HIPERPOCIÓN:** Al centro del P54 de la Compañía Batalla.
- **REPARTIR EXP.:** Regalo del Limpiador del P54 de la Compañía Batalla.
- **REFRESCO:** Regalo en la Sede del Centro de Estadística por completar las encuestas.
- **BAYA RIMOYA:** Regalo de Iris tras derrotar al Equipo Plasma.
- **PIEDRA HOJA, PIEDRA FUEGO O PIEDRA AGUA:** Regalo en el Muelle Lateral contestando Pansage, Pansear o Panpour.
- **MT44 (DESCANSO):** Regalo en el piso 11 del rascacielos a la izquierda de la Calle Porcelana.
- **BAYA ZREZA, BAYA ATANIA, BAYA MELOC, BAYA SAFRE, O BAYA PERASI:** Regalo en la Galería de Arte por traer al Pokémon adecuado.
- **MT70:** Regalo en el Callejón.
- **LIMONADA:** Regalo del camarero en el Café Porcelana.
- **BOLA HUMO:** En el edificio del Equipo Plasma.
- **MON. AMULETO:** Regalo por derrotar a los tres Breakdancers (Área Central, Callejón y Muelle Unidad).
- **MT45 (ATRACCIÓN):** Regalo en el piso 47 del primer edificio a la derecha en Carretera Norte.
- **MINERAL EVOL:** Regalo en el primer piso del segundo edificio a la derecha en Carretera Norte, con más de 20 Pokémon.
- **MT95 (ALARIDO):** Regalo del Señor Abrelotodo en Carretera Norte si le llevas la Caps. Candado.

TU POKÉMON PREFERIDO

Un chico delante del PC del Centro Pokémon de Ciudad Porcelana te pregunta si el primer Pokémon de tu equipo es tu preferido. Si le contestas que sí, desde ese momento será el Pokémon que se mostrará en la pantalla de Clasificación de la Cámara Lucha.

EL HOMBRE INTERCAMBIO

En el Centro Pokémon se encuentra un señor vestido de negro que te regalará los siguientes objetos en función del número de Pokémon que hayas intercambiado: Lupa (5), Piedraeterna (10), Telescopio (20), Pañuelo Elegido (30), Máx. PP (40) y Master Ball (50).

SEDE DEL CENTRO DE ESTADÍSTICA

El edificio más al oeste del Paseo Marítimo es la sede del centro de estadística. En este edificio se elaboran las preguntas y las estadísticas que luego puedes ver en el C Gear. En este lugar puedes cambiar algunas de las frases predeterminadas de tu personaje en las conexiones, así como participar en las encuestas. Si ayudas a la chica con ellas varias veces, te regalará un Refresco.

MUELLE TURÍSTICO

Desde el Muelle Turístico puedes embarcar en el Real Teselia una vez tengas la PokéDex Nacional. La entrada cuesta 1000 yen, y el horario de salida depende de la estación del año:

- **Invierno:** 16:00 - 18:59
- **Primavera:** 17:00- 19:59
- **Verano:** 19:00 - 20:59
- **Otoño:** 17:00 - 19:59

MUELLE LIBERTAD

Desde el Muelle Libertad puedes embarcar hacia la Isla Libertad si llevas el Ticket Libertad. En esta isla podrás capturar al Pokémon de evento Victini.

El Ticket se obtiene en las Ediciones Blanca y Negra gracias a un evento de la CWF de Nintendo por Regalo Misterioso. En España tuvo lugar entre el 4 de marzo y 22 de abril de 2011.

MUELLE UNIDAD

Desde el Muelle Unidad puedes embarcar hacia la Torre Unión, un edificio de 131 plantas donde encontrarás entrenadores listos para la batalla, cada uno de ellos representando a un país. Puedes acceder a la Torre Unión intercambiando Pokémon de países distintos por el GTS.

MUELLE LATERAL

En el Muelle Lateral un señor te regalará una Piedra Evolutiva en función de tu respuesta.

- **Pansage:** Piedra Hoja.
- **Pansear:** Piedra Fuego.
- **Panpour:** Piedra Agua.

MASAJES POKÉMON

En el rascacielos situado a la izquierda de la Calle Porcelana se encuentra una chica que te ofrecerá darle un masaje a uno de los Pokémon de tu equipo una vez al día. Este masaje incrementa la Felicidad del Pokémon. En el piso 10 te regalan la MT44, que contiene el movimiento Descanso.

GALERÍA DE ARTE

A la derecha de la Calle de la Moda hay una galería de arte con la exposición de varios cuadros. En ella se encuentra un arlequín que te pedirá que le muestres un Pokémon diferente cada día. Si vuelves con ese Pokémon en tu equipo y se lo muestras, te regalará una de las siguientes bayas a elegir: Baya Zreza, Baya Atania, Baya Meloc, Baya Safre o Baya Perasi.

EDIFICIO DE GAME FREAK

En el rascacielos situado a la derecha de la Calle Porcelana se encuentra la sede de Game Freak en Teselia. En la Planta baja podrás ver a una señora hablando con su Zorua, que ha tomado la forma de un niño. Si hablas con ella, te mostrará a Zorua para que quede registrado en tu PokéDex.

Además, si apareces con el Celebi de evento transferido desde las Ediciones Diamante, Perla, Platino, Oro HeartGold o Plata SoulSilver, la señora te regalará a Zorua de nivel 10 (simplemente hace falta que tengas un hueco en el equipo y una PokéBall).

En el piso 21 se encuentran los desarrolladores del juego. Cuando completes la PokéDex de Teselia y la PokéDex Nacional, aquí recibirás los diplomas conmemorativos.

Uno de ellos es Shigeki Morimoto, programador jefe del sistema de batalla de los juegos de Pokémon en la realidad, que te retará a una batalla Pokémon:

- **Liepard:** Nivel 75
- **Simisage:** Nivel 75
- **Simisear:** Nivel 75
- **Simipour:** Nivel 75
- **Swoobat:** Nivel 75

HELADERÍA PORCELANA

A la izquierda de la Calle de la Moda hay una heladería que está siempre muy concurrida. En ella podrás comprar Porcehelado por 200 yen una vez cada martes, salvo en invierno.

CAFÉ SONATA

A la derecha del Callejón hay una cafetería un tanto solitaria en la que un músico toca la guitarra. El camarero te regala una Limonada al entrar por primera vez.

Si hablas con él teniendo al Pokémon de evento Meloetta en el equipo, le enseñará el movimiento Cantoarcaico, que le permite cambiar de Forma en batalla.

CARRETERA DEL NORTE

En el piso 46 del primer edificio de la derecha de la carretera del norte, se celebra una fiesta privada con gente de varios lugares, de manera que podrás oír japonés, español, inglés o alemán. El anfitrión te regala la MT45, que contiene el movimiento Atracción.

En el primer piso del segundo edificio de la derecha de la carretera del norte se encuentra un ayudante de la Profesora Encina, que verificará el número de Pokémon registrados en tu PokéDex. Si superas los 20 Pokémon, te regalará el objeto Mineral Evol.

TRASLADADOR POKÉMON

En el piso 10 del edificio de la izquierda de la carretera del norte, se encuentra un investigador que te pedirá que le digas una frase. Si le dices la siguiente frase, activará el Trasladador Pokémon: Todos Felices Simple Conexión.

El Trasladador Pokémon te permite transferir ciertos Pokémon y objetos de evento desde las Ediciones Diamante, Perla, HeartGold y SoulSilver. Los Pokémon y objetos son los siguientes, el resto de Pokémon deberás transferirlos usando el Laboratorio Transfer: Celebi, Raikou variocolor, Entei variocolor, Suicune variocolor y Cáp. Candado.

En el mismo piso 11 se encuentra el Señor Abrelotodo. Si le llevas la Cáp. Candado para que la abra, te entregará la MT95, que contiene el movimiento Alarido, y te explica que había sido encerrada ahí para protegerla del Team Rocket.

Los restantes Pokémon de evento activan a su vez nuevos eventos en el Edificio Game Freak de Ciudad Porcelana (Celebi) y en el Bosque Perdidos (Entei, Raikou y Suicune).

INSPECTOR DE MOTES

En el primer piso del edificio de la izquierda de la carretera del norte está el Inspector. Este señor es capaz de cambiar el mote de cualquier Pokémon de tu equipo, siempre que su ID e ID secreto coincidan con los de tu personaje.



6. El rascacielos del Equipo Plasma

Sigue a Camus de vuelta a la calle del Gimnasio. Justo enfrente se encuentra el rascacielos donde el Equipo Plasma tiene su refugio. Unos reclutas hacen guardia, así que deberás vencer a los dos Sandile de nivel 17 del recluta que se enfrenta a ti.



7. Ghechis devuelve a Munna

Dentro os espera Ghechis, el líder del Equipo Plasma, junto con dos de los siete Sabios. Ghechis trata de explicaros la leyenda de la creación de la región de Teselia, para después devolveros al Munna de Bel. Iris te regala una Baya Rimoya por la ayuda.



8. Gimnasio de Ciudad Porcelana

Por fin puedes dirigirte al Gimnasio a retar a Camus. Su diseño pretende simular un panal de abejas, con estancias hexagonales decoradas con motivos basados en la miel. Las estancias están separadas por paredes flexibles de un material viscoso que si empujas lo suficiente cede, dejándote pasar a la siguiente estancia. Antes deberás pulsar un par de botones en el suelo para abrir la puerta, aunque a veces el botón provoca una batalla con un entrenador.





LÍDER CAMUS		
WHIRLIPEDE	DWEBBLE	LEAVANNY
NV. 21	NV. 21	NV. 23
Cola Veneno	Antiaéreo	Hoja Afilada
Estoicismo	Estoicismo	Estoicismo
Chirrido	Ataque Arena	Protección
Persecución	Finta	Disp. Demora
Hab: Enjambre	Hab: Caparazón	Hab: Enjambre

9. Batalla contra la Líder Camus

Avanza hasta el final del Gimnasio para encontrar a Camus. Esta entrenadora es una especialista en Pokémon de tipo Bicho, así que tu Pignite o tu Pansear deberían aprovecharse de ello. Si no tienes a ninguno de ellos, un Pokémon de tipo Volador hará el trabajo bien.



10. Batalla contra Bel

Al salir del Gimnasio, Bel te llama al Videomisor. Quiere retarte a una nueva batalla y te espera en la salida hacia la Ruta 4. Tras curar a tus Pokémon, ve hacia la carretera que sale hacia el norte de Ciudad Porcelana. Allí te espera Bel para retarte a una nueva batalla de Pokémon. Su Pokémon inicial es débil frente al tuyo, y además tienen menos nivel que los Pokémon de Camus, por lo que no debería ser un gran problema derrotarla. Sigue al norte para adentrarte en la Ruta 4.





RIVAL BEL (sólo un inicial y un mono)			
HERDIER	MUNNA	PANSAGE	PANSEAR
NV. 18	NV. 18	NV. 18	NV. 18
Rastreo	Bostezo	Lengüetazo	Lengüetazo
Mordisco	Cerca	Látigo Cepa	Calcinación
Derribo	Psicorrayo	Golpes Furia	Golpes Furia
Refuerzo	Luz Lunar	Drenadoras	Bostezo
Hab: Intimidación	Hab: Alerta	Hab: Gula	Hab: Gula
PANPOUR	SERVINE	PIGNITE	DEWOTT
NV. 18	NV. 20	NV. 20	NV. 20
Lengüetazo	Repetición	Rizo Defensa	Hidrochorro
Pistola Agua	Desarrollo	Nitrocarga	Foco Energía
Golpes Furia	Ciclón Hojas	Empujón	Concha Filo
Hidrochorro	Drenadoras	Polución	Cortefuria
Hab: Gula	Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas	Hab: Torrente

Rumbo al corazón de Teselia

Tras haber visitado la capital, vas al norte, hacia Ciudad Mayólica. Allí te espera N para desvelar su verdadera identidad. El camino será duro: un desierto de arena.

1. Batalla contra Cheren

Al poco de avanzar por la Ruta 4, Cheren sale al paso. Quiere una batalla Pokémon. Sus Pokémon tienen más nivel que los de Bel y además su Pokémon inicial tiene ventaja sobre el tuyo. Al terminar, Encina os pide que vayáis a Ciudad Mayólica.



RIVAL CHEREN (sólo un inicial y un mono)			
PIDOVE	LIEPARD	PANSAGE	PANSEAR
NV. 20	NV. 20	NV. 20	NV. 20
Malicioso	Ataque Arena	Mordisco	Mordisco
At. Rápido	Golpes Furia	Látigo Cepa	Calcinación
Aire Afilado	Persecución	Golpes Furia	Golpes Furia
Respiro	Tormento	Drenadoras	Bostezo
Hab: Afortunado	Hab: Liviano	Hab: Gula	Hab: Gula
PANPOUR	SERVINE	PIGNITE	DEWOTT
NV. 20	NV. 22	NV. 22	NV. 22
Mordisco	Repetición	Rizo Defensa	Hidrochorro
Pistola Agua	Desarrollo	Nitrocarga	Foco Energía
Golpes Furia	Ciclón Hojas	Empujón	Concha Filo
Hidrochorro	Drenadoras	Polución	Cortefuria
Hab: Gula	Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas	Hab: Torrente

OBJETOS

Ruta 4

✱ **PRECISIÓN X:** Al noroeste de la entrada sur.

✱ **PERLA:** Al suroeste, cerca del agua. Oculta.

✱ **ULTRABALL:** Al oeste, entre unas vallas en la zona de obras. Está oculta.

✱ **SUPERBALL E HIPERPOCIÓN:** Al oeste, en la zona de obras.

✱ **MT41 (TORMENTO), ANTIQUEMAR Y ÉTER:** Al noroeste, junto a unas casas en la zona de obras. Ocultos salvo la MT.

✱ **ANTIQUEMAR, ÉTER Y SUPERPOCIÓN:** Al centro, en la explanada de arena.

✱ **HIPERPOCIÓN:** Al noreste, en la arena junto a la carretera.

✱ **MT28 (EXCAVAR):** Al noroeste, regalo de un obrero en la casa.

✱ **ULTRABALL X10:** Regalo de Encina.

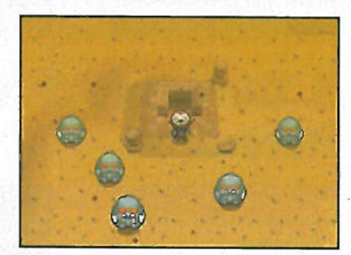
2. Avanza por Ruta 4

La Ruta 4 se dirige hacia el norte hacia Ciudad Mayólica. Avanza por la carretera central y llegarás rápido, aunque antes deberás abrirte camino entre la arena y los entrenadores. Al suroeste se encuentra una zona con operarios.



3. Investiga la Zona Desierto

Si sigues el camino hacia el oeste por Ruta 4, justo bajo la carretera, llegarás a la Zona Desierto. Se trata de una zona llena de arena donde apenas se ve nada, pero está llena de entrenadores y de objetos. Al norte, el Castillo Ancestral.



Entrenadores

RUTA 4

La Ruta 4 está repleta de Operarios con Pokémon de tipo Roca y Lucha, Pescadores con Pokémon de tipo Agua y Mochileros con Pokémon variados.

4. Fósiles en el Castillo Ancestral

Adéntrate en el castillo para curiosear. Para superar las arenas movedizas debes ir andando, no corriendo ni en bici, o te caerás. No puedes avanzar mucho, pero una chica te ofrece un gran regalo: Un Fósil Tapa o un Fósil Pluma.



COBERTIZO

En el cobertizo, un obrero cura a todo tu equipo Pokémon. Más al norte de la Ruta 4 hay máquinas de refrescos.

Entrenadores

Aquí podréis encontrar los entrenadores que veréis en las diferentes zonas por las que pase nuestra guía. Tenéis todos los datos necesarios para que no supongan un problema.

Ciudad Porcelana

ARLEQUÍN JACK

- **Pokémon:** Sewaddle
- **Nivel** 20
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho planta

- **Pokémon:** Venipede
- **Nivel** 20
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho veneno

ARLEQUÍN LEROY

- **Pokémon:** Sewaddle
- **Nivel** 20
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho planta

- **Pokémon:** Dwebble
- **Nivel** 20
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho roca

ARLEQUÍN MARIO

- **Pokémon:** Sewaddle
- **Nivel** 21
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho planta

ARLEQUÍN DANIEL

- **Pokémon:** Venipede
- **Nivel** 20
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho veneno

- **Pokémon:** Sewaddle
- **Nivel** 20
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho planta

OFICINISTA PAULA

- **Pokémon:** Herdier
- **Nivel** 19
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** normal n

EMPRESARIO RÓMULO

- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 19
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

CIENTÍFICO RITTER

- **Pokémon:** Roggenrola
- **Nivel** 19
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** roca n

EMPRESARIO ELADIO

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 17
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 17
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 17
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua n

OFICINISTA MIRTA

- **Pokémon:** Petilil
- **Nivel** 18
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** planta n

- **Pokémon:** Cottonee
- **Nivel** 18
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** planta n

EMPRESARIO IÑAKI

- **Pokémon:** Woobat
- **Nivel** 20
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** psíquico volador

CIENTÍFICA VALERIA

- **Pokémon:** Munna
- **Nivel** 20
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** psíquico n

CIENTÍFICO EUGENIO

- **Pokémon:** Sewaddle
- **Nivel** 20
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho planta

EMPRESARIO TOMY

- **Pokémon:** Pansear
- **Nivel** 19
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** fuego n

- **Pokémon:** Pansage
- **Nivel** 19
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** planta n

- **Pokémon:** Panpour
- **Nivel** 19
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

LIMPIADOR SEVERINO

- **Pokémon:** Trubbish
- **Nivel** 20
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** veneno n

- **Pokémon:** Minccino
- **Nivel** 20
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** normal n

BREAKDANCER PACO

- **Pokémon:** Pansage
- **Nivel** 21
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** planta n

BREAKDANCER XAVI

- **Pokémon:** Pansear
- **Nivel** 21
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** fuego n

BREAKDANCER EDUARDO

- **Pokémon:** Panpour
- **Nivel** 21
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

Ruta 4

MOCHILERO LASZLO

- **Pokémon:** Darumaka
- **Nivel** 19
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** fuego n

MOCHILERA JENNA

- **Pokémon:** Cottonee
- **Nivel** 19
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** planta n

MOCHILERA CLARA

- **Pokémon:** Petilil
- **Nivel** 18
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** planta n

MOCHILERO DIETER

- **Pokémon:** Blitzle
- **Nivel** 19
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** electrico n

OPERARIO GUSTAVO

- **Pokémon:** Roggenrola
- **Nivel** 18
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** roca n

- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 18
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

OPERARIO SAÚL

- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 19
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

MOCHILERO JERÓNIMO

- **Pokémon:** Pidove
- **Nivel** 19
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal volador

OPERARIO ROGELIO

- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 19
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

OPERARIO ENZO

- **Pokémon:** Roggenrola
- **Nivel** 17
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** roca n

- **Pokémon:** Roggenrola
- **Nivel** 17
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** roca n

- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 17
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

PESCADOR RAINER

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 18
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 18
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua n

PESCADOR GENARO

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 16
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 16
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 16
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 16
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua n

DAMA PARASOL ESMERALDA

- **Pokémon:** Tympole
- **Nivel** 18
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Tympole
- **Nivel** 18
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n


✓ Guía Paso a paso ✓ Todos los Pokémon del juego ✓ Consejos
Guía de expertos
POKéMON RANGER
Trazos de Luz
Prepárate para descubrir la isla Sikulele, conseguir los monolitos enanos, obtener el Glifo de la isla, capturar a Latios o Latias y descubrir una nueva misión...
Sumario
→ La invoforma de la Isla Sikulele (págs. 17 a 19)
SEXTA ENTREGA

La invoforma de Isla Sikulele

Tras enfrentaros a los Nappers, abandonáis ante una tormenta eléctrica. Pero en el camino descubrís la Isla Sikelele y su invoforma, para viajar a las islas de Oblivia a por los monolitos enanos.

1. Persecución aérea

De camino a la Isla Lámpagos, habéis alcanzado a unos Ranger persiguiendo a Latios (o Latias), por lo que unos Nappers se quedan y os envían a 9 Drifloon y 4 Drifblim. Luego alcanzáis al resto y os envían a 11 Starly y 4 Pidgeot.



2. Tormenta eléctrica

Poco después llegáis a las nubes que cubren la Isla Lámpagos. En ella, una fuerte tormenta eléctrica hace temblar a vuestros Staraptor, por lo que decidís abandonar el intento. Sin embargo, habéis visto como Latios (o Latias) esquivaba los rayos.



3. La invoforma de Isla Sikulele

El Navegador ha detectado a Latios (o Latias) en la pequeña Isla Sikulele al norte. Voláis hasta allí y descubrís una nueva invoforma. Parece que tiene la forma de un mapa de la Región de Oblivia. De repente, Lea os llama y os explica el misterio de esta invoforma de Latios (o Latias). Representa un mapa que une los monolitos enanos dispersos por Oblivia, incluyendo Isla Dolzor, Isla Fascuas e Isla Solfía. Lea os sugiere ir a buscar todos los monolitos para descubrir el misterio.



4. El monolito de Isla Sikulele

En Isla Sikulele se encuentra el primero de los cinco monolitos enanos. Al observarlo, podéis leer una inscripción de Juguema y el monolito empezará a emitir una luz. Habéis activado el primer monolito. Vuestra misión es encontrar el resto.



POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Pidgeot	4	R-003	Volador	Volador	Corte x3	Lanza varios tornados contra el oponente.
Starly	11	R-228	Volador	Volador	Corte x1	Lanza varios tornados contra el oponente.
Drifloon	9	R-232	Fantasma	Fantasma	Placaje x1	Ataca con esferas de energía negativa que fatigan al oponente.
Drifblim	4	R-233	Fantasma	Fantasma	Poder Psique x1	Ataca con esferas de energía negativa que fatigan al oponente.

5. El monolito de Isla Dolzor

Captura al Staraptor de Isla Sikulele y vuela hacia Isla Dolzor, esquivando la Isla Lámpagos. Verás el monolito a la derecha al aterrizar en Isla Dolzor. Tócalo y los Pokémon de la zona acudirán enfadados, pero Pichu les tranquiliza con su ukelele.



6. El monolito de Isla Fascuas

Vuelve a montar en Staraptor y vuela a Isla Fascuas al sureste. En esta ocasión unos Nappers enviados por Purple Eye tratarán de cortaros el paso con Umbreon, Bronzong y Armaldo. Captura a sus Pokémon y luego observa el monolito para activarlo.



POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Umbreon	1	R-080	Siniestro	Siniestro	Corte x3	Crea ondas siniestras a su alrededor que fatigan al oponente
Bronzong	1	R-185	Acero	Acero	Poder Psique x2	Hace caer bolas de hierro para atacar al oponente.
Armaldo	1	R-270	Roca	Roca	Corte x4	Hace caer muchas rocas para atacar al oponente.

7. El monolito de Isla Solfía

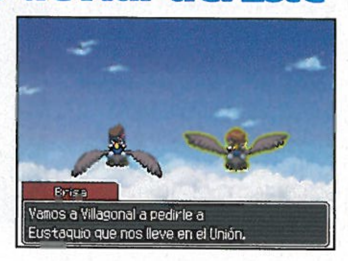
Vuela con Staraptor a Acuarretiro en Isla Solfía y sal del pueblo por el norte. Avanza por la Vía Solfía a lomos de Raikou y a medio camino encontrarás el cuarto monolito enano. De nuevo unos Nappers os envían a Metang, Bastiodon y Floatzel.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	**Cantidad**	**Nº**	**Grupo**	**Pok. ayuda**	**Mov. campo**	**Descripción**
Floatzel	1	R-037	Agua	Agua	Mojar 3	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Bastiodon	1	R-179	Acero	Acero	Placaje x4	Hace caer bolas de hierro para atacar al oponente.
Metang	1	R-225	Acero	Acero	Destruir x2	Lanza bolas de hierro contra el oponente.

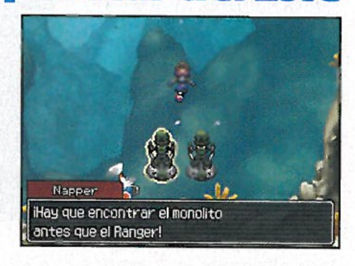
8. El monolito de Mar del Este

Monta sobre Staraptor y vuela hacia el último lugar marcado en el mapa de la invoforma. En este lugar no hay ninguna isla en la que puedas aterrizar, por lo que deberás volver a Villagonal e ir a la zona en barco. Habla con Eustaquio para ello.



9. Buceando por Mar del Este

Al llegar a la zona, te lanzas al agua a bucear. Enseguida ves a unos Nappers que también andan buscando el monolito. Sígueles hasta la siguiente cueva y avanza por las corrientes esquivando a las puas venenosas de los Qwilfish.



10. Corta los cables reforzados

En las corrientes debes capturar a dos Mantine. Uno está en el fondo a la izquierda y el otro en una cueva a la derecha. Combina a los dos para cortar los cables reforzados del fondo. Luego deberás capturar al Tentacruel de un Napper.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	**Cantidad**	**Nº**	**Grupo**	**Pok. ayuda**	**Mov. campo**	**Descripción**
Tentacruel	1	R-277	Agua	Agua	Destruir x2	Crea burbujas a su alrededor que ralentizan al oponente.

11. Erupciones submarinas

En la siguiente cueva debes avanzar hacia el fondo con cuidado de no quemarte con los géiseres submarinos ni pincharte por los Qwilfish. Al fondo de la cueva alcanzas al otro Napper, pero sale a toda velocidad y debes perseguirle.



GRUTA SUBMARINA, MAR DEL ESTE						
Pokémon	**Cantidad**	**Nº**	**Grupo**	**Pok. ayuda**	**Mov. campo**	**Descripción**
Chinchou	6	R-060	Eléctrico	Recargar	Recargar x1	Restaura un poco la energía del Capturador.
Mantine	2	R-063	Agua	Agua	Corte x4	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Lumineon	2	R-247	Agua	Agua	Corte x2	Crea varias burbujas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Qwilfish	4	R-273	Agua	Agua	Placaje x2	Lanza bolas de agua contra el oponente.
Remoraid	2	R-274	Agua	Agua	Destruir x1	Lanza bolas de agua contra el oponente.
Tentacool	2	R-276	Agua	Agua	Destruir x1	Crea burbujas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Tentacruel	3	R-277	Agua	Agua	Destruir x2	Crea burbujas a su alrededor que ralentizan al oponente.

12. Persecución submarina

Como en toda persecución, el objetivo es alcanzar al Napper. Toca dos veces seguidas la pantalla para avanzar mientras esquivas los disparos verdes y los rayos de plasma. Si dejas pasar el tiempo sin avanzar, irás retrocediendo poco a poco, y lo mismo si alguno de sus ataques te alcanza. Al acabarla persecución al Napper, te enviará un Kingdra.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Kingdra	1	R-070	Agua	Agua	Destruir x4	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.

13. Aguas oscuras

Supera otros géiseres y llegarás a una zona de aguas oscuras. Las luces rojas indican la presencia de Pokémon cercanos, así que acércate con cuidado porque atacan. Avanza hacia arriba y la derecha y luego por la corriente hacia el fondo.



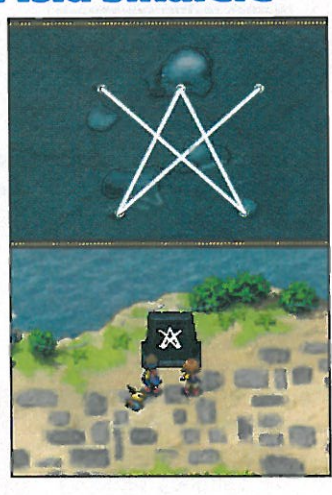
14. El último monolito

En el fondo del Mar del Este se encuentra el quinto monolito. El mapa de la invoforma ha quedado completo y muestra lo que parece ser un nuevo Glifo Ranger. Pero ahora debes volver al barco y dirigirte de vuelta a Isla Mironda.



15. El Glifo de Isla Sikulele

Vuela a Isla Sikulele sobre Staraptor. Nada más aterrizar, observa si ha pasado algo en la invoforma de Isla. Los cinco monolitos se han activado y ahora muestran una nueva marca en la unión de los mismos por orden a lo largo de las distintas islas de Oblivia. Se trata del Glifo de Latios (si eres chico) o de Latias (si eres chica), pero para poder utlizarlo, debes primero hacerte con la amistad de Latios (o Latias). Así que coge de nuevo a Staraptor y ve a buscarle.



POKÉMON LEGENDARIO						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Latias	1	R-278	Psíquico	Psíquico	Ninguno	Vuela a gran velocidad y lanza esferas de energía luminosa.
Latios	1	R-279	Psíquico	Psíquico	Ninguno	Vuela a gran velocidad y lanza esferas de energía luminosa.

16. Captura a Latios (o Latias)

Latios (o Latias) os planta cara nada más empezar a volar. Es un Pokémon legendario poderoso, y además no cuentas con la ayuda de tus Pokémon. Latios empieza disparando aura, y cuando se siente atacado usa sus poderes psíquicos para generar bolas protectoras. Entonces debes ir haciendo redadas amplias con cuidado de no resultar dañado. Su ataque más peligroso es su velocidad, pues aparte de moverse rápido va dejando bolas de energía por el camino.





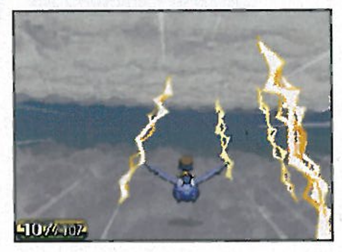
17. El Glifo de Latios (o Latias)

Vuelves a Isla Sikulele y por fin puedes registrar el Glifo de Latios (o Latias). Invoca a Latios (o Latias) para montar sobre él y salir volando. En el aire además puedes tocarle dos veces seguidas para que vaya a mayor velocidad, y usarle de ayudante en las capturas que necesites.



18. Rumbo a Isla Lámpagos

Una vez aprendas cómo se usa a Latios, ve directo a Isla Lámpagos. La tormenta eléctrica esta vez no te pillará desprevenido, y podrás usar la velocidad de Latios para esquivar los rayos. Cuando sobrevoléis la isla, Latios aterrizará en ella.



19. Encuentra a Purple Eye

Al aterrizar en Isla Lámpagos veis unos cuantos Dadajets destrozados en el suelo. Parece que los Nappers os llevan la delantera, así que no tardáis en embarcaros en una nueva misión: Encontrar a Purple Eye antes de que despierte a Zapdos.





TRUCOS A LA CARTA



INAZUMA ELEVEN

➲Raúl Arias

¿Cómo puedo conseguir a los tres gemélos Murdocks (jugadores del Kirkwood)? ¿A qué nivel aprende Eric Eagle, la supertécnica Fénix?

Vence al Kirkwood en el modo historia y luego habla con Nelly para ficharlos. Eric aprende Fénix al nivel 47.



ENDLESS OCEAN 2

➲Miguel Ángel Marroquí

¿Dónde puedo encontrar el cameroceras y el anomalocarido? ¡Gracias!

El Cameroceras lo puedes encontrar en El Mar de Zahhab en la coordenada H8 cuando tengas los discos Aries, Tauro, Géminis, Cáncer, Leo, Virgo, Libra, Escorpio, Sagitario, Capricornio, Acuario y Piscis. El Anomalocarido se encuentra en el Castillo del Principe Valka en las coordenadas B2 y C2 tras de haber conseguido los discos: Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno, Plutón, Éride, Luna y Sol.

SUPER MARIO GALAXY 2

➲Dario Hervilla

Hola. Tengo un problema en Super Mario Galaxy 2. Estoy buscando la Estrella Verde 2 de la galaxia Torreta Atronadora de Bowsy y no la encuentro.

Primero deberás haberte pasado dos veces el enemigo final del mundo 6 "Asalto a la fortaleza de Bowser". Cuando empieces y llegues a donde salen disparadas las balas, haz que te siga una y llévala hasta la cúpula de cristal que hay en el fondo. Cuando la rompa métete por el agujero para poder utilizar el cañón. Apunta a la diana que se ve al fondo y pulsa "A". Sigue hacia adelante hasta que llegues al Banderín de Etapa y en ese mismo astro encontrarás otro agujero. Métete para volver a utilizar el cañón y busca la estrella verde, que está a la izquierda de la diana. Apunta hacia ella y dispara el cañón.



KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

➲Jaime Ledesma

¿Cómo se desbloquea a Sora y al Rey Mickey en el modo misión en Kingdom Hearts 358/2 Days? Gracias.

Para desbloquear a Sora tienes que conseguir el color Plateado en todas las misiones del modo Historia (es decir, acabarlas todas sin importar qué porcentaje logres) y después comprar "El alma de Sora". Para desbloquear al Rey Mickey, necesitas el color Dorado en todas las misiones, que se logra acabándolas al 100%, y luego comprar "El alma del Rey".

POKÉMON BLANCO Y NEGRO

➲Juan M.

¡Hola! ¿Cómo se consigue a Kyurem y Gensect en Pokémon Blanco? ¿Dónde se encuentran las MT destello y MT fuerza y cómo puedo ir al bosque perdidos?

Para capturar a Kyurem tienes que ir al Boquete Gigante. Acércate al lago del centro del laberinto para que se congele y poder acceder a la cueva donde se encuentra. Para Genesect tendrás que esperar a que lo repartan por evento Wi-fi. Y la próxima, al Consultorio Pokémon...

¡Envíanos un e-mail!
Si estás atascado y es imposible seguir, tranquilo, escribe a **nintendoaccion@axelspringer.es** pon en el tema 'trucos a la carta'

Wii

Los trucos más solicitados tanto para juegos que triunfaron en las listas de éxitos como para títulos de culto.



CALL OF DUTY
MODERN WARFARE REFLEX

CONSIGUE EXTRAS REUNIENDO LOS SIGUIENTES ARCHIVOS

- **Bola de pintura:** 8 Archivos.
- **Bombas racimo:** 10 Archivos.
- **COD Noir:** 2 Archivos.
- **Foto en negativo:** 4 Archivos.
- **Lentitud:** 20 Archivos.
- **Super contraste:** 6 Archivos.
- **Un mal año:** 15 Archivos.
- **Vida infinita:** 30 Archivos.

CONSIGUE LAS ARMAS DORADAS

- **AK-47:** Completa todos los retos de rifle de asalto.
- **Desert Eagle:** Llega al nivel 55 como comandante.
- **Dragunov:** Completa todos los retos de francotirador.
- **M1014:** Completa todos los retos de escopeta.
- **M60E4:** Completa todos los retos de LMG.
- **Mini-Uzi:** Completa todos los retos de SMG

DONKEY KONG
COUNTRY RETURNS

- **Monedas DK ilimitadas:** En el nivel 2-2 fíjate en el área antes del puesto de control de cerdo con dos torretas de calamar que hay por debajo de un puente. Usa el jetpack de Diddy Kong, y haz un rebote super en la parte baja para que el calamar salga disparado hacia las torretas. Empezará a rebotar y a darte monedas DK.
- **Consigue tres vidas extra:** Empieza una partida salvada con las pilas de tu mando de Wii en las últimas. Aparecerá Cranky, quien te advertirá de que se te agotan las pilas... y te regalará las 3 vidas.
- **Desbloquear el Modo Espejo del juego:** Pásate todos los niveles K (es decir, obtener las letras KONG en todos los niveles). Cuando lo hayas hecho, mira en el mapa de todo el mundo y verás un templo dorado. Termina ese nivel, y habrás desbloqueado el Modo Espejo. En este modo jugarás todos los niveles con una sola vida, sin Diddy y sin objetos.
- **Desbloquear el "Templo Banana":** Tienes que terminar el juego con todas las piezas de puzle y letras KONG en todos los niveles, y conseguir todos los orbes que hay en todos los templos. Si lo consigues, una puerta del templo se abrirá, y podrás entrar.
- **Acaba el juego al completo:** El máximo que se puede conseguir es el 200%. Para ello, debes acabar los nueve mundos que aparecen y después tienes que volverlos a completar en el Modo espejo. ¡Ánimo, que suena duro!



LA TORRE DE LAS SOMBRAS

CÓMO CONSEGUIR EL CUCHILLO

Mientras cargas una partida, presiona y mantén pulsado C : continuarás tu partida con este arma extra previamente no disponible.

CÓMO CONSEGUIR LA MANO GOBLIN (GOBLIN HAND):

Carga un archivo de juego y mientras lo haces deja pulsado Z, como en el caso anterior.



MONSTER HUNTER TRI

Si tienes el juego y también lo tiene un amigo, puedes quedarte con las recompensas y objetos que consigas cuando juegues con él. ¿Cómo? Puedes meter a tu cazador en el mando y llevártelo. De esta manera, si encuentras un objeto raro... ¡te lo llevas contigo!

POKEPARK Wii
PIKACHU'S ADVENTURE

- **Celebi aparece:** 99645049.
- **Aspecto de Darkrai:** 20433557.
- **Aspecto de Groudon:** 45594012.
- **Aspecto de Jirachi's:** 82401777.
- **Haz volar a Pikachu en los juegos de vuelo:** 57429445.
- **Tabla de Snow de Pikachu:** 04823523.
- **Tabla de Surf de Pikachu:** 84925064.

RED STEEL 2

INTRODUCE LOS SIGUIENTES CÓDIGOS PARA DESBLOQUEAR ESTAS ARMAS

- **Barracuda:** 3582880.
- **Sora Katana del Clan Katakara:** 360152.
- **Espada Perdida del Clan Kusagari:** 360378.



Nintendo DS

En nuestra selección DS hay secretos, desbloqueables, y trucos para grandes juegos de la portátil más vendida.



CHRONO TRIGGER

TODOS LOS FINALES DEL JUEGO

Los verás una vez que hayas completado estos requisitos:

- **Beyond Time:** Derrota a Lavos tras resucitar a Crono en Death Peak.
- **Reunion:** Derrota a Lavos con Crono muerto en la trama.
- **The Dream Project:** Derrota a Lavos en el Ocean Palace o justo al empezar el New Game +.
- **The successor of Guardia:** Derrota a Lavos tras salvar a Leene y Marle, pero antes de visitar el End of Time.
- **Good Night:** Derrota a Lavos tras visitar the End of Time, pero antes de regresar a Middle ages.
- **The Legendary Hero:** Derrota a Lavos tras llegar a middle ages, pero logra antes el Hero's Badge.
- **The Unknown Past:** Derrota a Lavos tras obtener el Hero's Badge, pero antes de que la llave de la puerta sea robada.
- **People of the times:** Derrota a Lavos tras recuperar la llave de la puerta, pero antes de que Frog recupere su Masamune.
- **The Oath:** Derrota a Lavos tras darle la Masamune a Frog pero antes de luchar contra Magus.
- **Dino age:** Derrota a Lavos después de enfrentarte a Magus, pero antes de hacerlo contra Azala.
- **What The Prophet Seeks:** Derrota a Lavos tras enfrentarte a Azala, pero despúes de que Schala abra la puerta sellada.
- **Memory Lane:** Derrota a Lavos después de que Schala abra la puerta sellada, pero antes de que se restablezca la luz del colgante.
- **Dream's Epilogue:** Derrota a Dream Devourer en el Time's Eclipse.

MARIO VS DONKEY KONG: MEGALÍO EN MINILANDIA

MODOS

- **Modo Plus:** Lo obtienes al vencer a Donkey Kong de la Batalla Final en Modo Normal.
- **Modo Experto:** También aparece realizando lo anterior en cada modo correspondiente.

NIVELES EXTRA:

Colecciona todos los trofeos para desbloquear los niveles experto:

- **10 Trofeos:** X-1
- **20 Trofeos:** X-2
- **30 Trofeos:** X-3
- **40 Trofeos:** X-4
- **50 Trofeos:** X-5
- **60 Trofeos:** X-6
- **70 Trofeos:** X-7
- **80 Trofeos:** X-8
- **90 Trofeos:** X-9
- **100 Trofeos:** X-10

MUÑECOS EN LA ZONA DE CONSTRUCCIÓN

- **Mini Pauline:** Colecciona todos los Trofeos y M-Tokens en todos los niveles.
- **Mini Toad:** Envía un nivel creado por ti en el Concurso Modo Desafío.
- **Mini Donkey Kong:** Cre 99 niveles en la Zona de Construcción y supéralos.
- **Mini Princesa:** Crea 49 niveles y supéralos.

TEST DE SONIDO:

Lo obtienes al acabar el modo Normal.



SONIC COLOURS

- **Turbo Infinito:** Recoge todos los anillos especiales.
- **Jefe final verdadero:** Nega-Mother Wisp aparece tras despejar Terminal Velocity con todas las esmeraldas. Espera a que acaben los créditos.



WARIO WARE DIY

CONTENIDOS OCULTOS

- **Software Diamante 'Shuffle':** Juega a los 90 minijuegos.
- **Software Diamante 'Ultra difícil'.** Consigue 30 puntos en Software Diamante 'Shuffle'.
- **Mezcla Todo 'Espejo':** 15 puntos en Software Diamante 'Ultra difícil'
- **Mezcla Todo 'Shuffle':** Consigue 15 puntos en Software Diamante 'Ultra difícil'.
- **Mezcla Todo 'Ultra difícil':** Consigue 15 puntos en Software Diamante 'Ultra difícil'.
- **Escribe 'Mario Paint' como tu nombre de jugador.** Cuando estés dibujando, sonará la música del mítico juego de Super Nintendo.

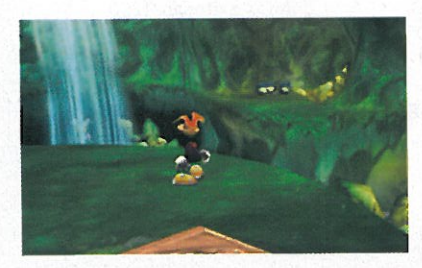
Nintendo 3DS

Una nueva ración de trucos para sacar todo el partido a vuestros juegos favoritos de 3DS. Así, todo es más fácil.

PILOTWINGS RESORT

LAS ÚLTIMAS RECOMPENSAS

- **Meca Hawk:** Acaba todas las misiones con una puntuación de tres estrellas.
- **Nuevos créditos finales:** Acaba todas las misiones alcanzando la puntuación perfecta.



RAYMAN 3D

CÓDIGOS CON EFECTOS DIVERSOS

- **Nivel de Bonus:** Pulsa A, B, X, Y, X e Y antes de que aparezca el mensaje "Acceso Denegado".
- **Mini-juego Globox Disc:** En la pantalla de título pulsa Start mientras mantienes pulsado L + R, y pulsa B, B, B, B.
- **Texturas de Calidoscopio:** En la pantalla de título pulsa Abajo, A, B, Abajo, A, Y, X, X.
- **Icono de Rayman VMU:** En la pantalla de título pulsa Arriba, X, Y, Abajo, Y, X, Izquierda, Derecha.
- **Área secreta:** frente a la puerta de la cámara de Clark, en la Tumba de los Ancestros, introduce la siguiente secuencia: A, B, X, Y, X, Y.

STEEL DIVER

EMBLEMAS

Recoge el número de etiquetas indicado para desbloquearlos.

- **Ancla:** Reduce a la mitad el daño de las colisiones con el escenario; necesitas 3 etiquetas.
- **Pulpo:** Reduce a la mitad el daño por torpedos enemigos; coge 3.
- **Calavera y tibias:** Reduce a la mitad el daño por las cargas de profundidad; 3 etiquetas.
- **Corazón atravesado por flecha:** Reduce a la mitad el daño ocasionado por las colisiones con barcos enemigos; 5 etiquetas.
- **Espada y Escudo:** Reduce a la mitad el daño ocasionado por las minas; 5 etiquetas.
- **Barco de madera:** Cuadruplica la velocidad de recuperación en la superficie; 5 etiquetas.
- **Bombardeo:** Reduce a la mitad el daño ocasionado por bombas aire-mar; 3 etiquetas.
- **Caracol:** Reduce cualquier daño recibido; 7 etiquetas.
- **Orca:** Reduce a la mitad el consumo de aire del enmascarador; recoge 3 etiquetas.
- **Langosta:** Evita las fugas del casco del submarino; 5 etiquetas.
- **Toro:** Aumenta el daño de tus torpedos; 7 etiquetas.
- **Halcón dorado:** Sube al máximo la velocidad de avance y retroceso; 10 etiquetas.
- **Serpiente de mar:** Sube al máximo la velocidad de inmersión y ascenso; 7 etiquetas.
- **Ojo:** Revela las posiciones enemigas en el mapa; 5 etiquetas.
- **Tridente:** Aumenta la velocidad de recarga de torpedos; 7 etiquetas.
- **Rayo:** Aumentar la velocidad de los torpedos; 5 etiquetas.
- **Luna creciente:** Se amplia el tiempo de la misión 60 segundos; 5 etiquetas.
- **Orbe de alcance:** Amplía 10 segundos la pausa del periscopio después de la misión durante; coge 7.
- **Cerezas:** Amplía 20 segundos la pausa del periscopio después de la misión; 10 etiquetas.
- **Sol:** Aumenta la velocidad de los torpedos durante la pausa del periscopio tras la misión; coge 10.
- **Pantera:** Disminuye la velocidad de los enemigos durante la pausa del periscopio tras la misión; coge 10.
- **Cuervo:** Reduce la salud de los jefes; 10 etiquetas.
- **Escorpión:** Anula el efecto de las corrientes de agua; 5 etiquetas.
- **Calamar:** Aumenta el efecto de las corrientes de agua; 3 etiquetas.
- **Caballito de mar:** Reduce a la mitad el efecto de las corrientes de agua; 3 etiquetas
- **Pingüino:** Reduce a la mitad la fuerza de las ondas de choque; coge 7.
- **Ola:** Si tu vida se reduce a cero, se recupera una sola vez; coge 10.
- **Rana:** Aumenta el impacto de las ondas de choque; 3 etiquetas.
- **Fuego:** Aumente la cantidad de burbujas creadas por tus torpedos; 3 etiquetas.
- **Mario:** Detector de torpedos; 10 etiquetas
- **Ballena:** Te conviertes en una ballena; 10 etiquetas.



SUPER MONKEY BALL

PERSONAJES DESBLOQUEABLES EN EL MODO CARRERA SIMIA

- **A-Baby:** Acaba segundo en el escenario Sky-Way
- **B-Jet:** Acaba primero en Mt. Tyrano.
- **F-GonGon**: Acaba tercero en Mt. Tyrano.
- **N-Jam:** Acaba primero en Sky-Way.
- **P-YanYan**: Acaba segundo en Mt. Tyrano.
- **R-Doctor:** acaba tercero en Sky-Way.



LAS TIENDAS

TIENDA DEL RAIMON
- **Bola de arroz:** 10
- **Agua mineral:** 25
- **Galleta:** 30
- **Botas clásicas:** 80
- **Botas de impacto:** 80
- **Botas de currante:** 570
- **Guantes juveniles:** 250
- **Pulsera gastada:** 100

ESTACIÓN - 24 H.
- **Leche:** 10
- **Bola de arroz:** 10
- **Agua mineral:** 25
- **Galleta:** 30
- **Pulsera recia:** 200
- **Pulsera popular:** 100
- **Estelas blancas:** 500
- **Guerra total:** 500
- **Entrada huracán:** 150
- **Despeje de fuego:** 150
- **Despeje a presión:** 200
- **Remate espiral:** 200
- **Maldición:** 200
- **Barrido defensivo:** 150
- **Giro bobina:** 150
- **Cuchilla asesina:** 150
- **Torbellino dragón:** 200
- **Rapto divino:** 250
- **Gravedad:** 200

TIENDA PEQUEÑA DE DEPORTES
- **Botas juveniles:** 400
- **Botas celestes:** 200
- **Botas elegantes:** 900
- **Guantes ardientes:** 2200
- **Tecnomanía:** 500
- **Pura pasión:** 500
- **Abismo marino:** 500
- **Ferromuro:** 500

BARRIO DE TIENDAS - TIENDA 24 H.
- **Leche:** 10
- **Bola de arroz:** 10
- **Pincho supremo:** 400
- **Agua isotónica:** 70
- **Agua medicinal:** 140
- **Barrita:** 150
- **Chocolate:** 300
- **Pulsera varonil:** 300
- **Pulsera escudo:** 500
- **Pulsera escolta:** 800
- **Pulsera guerrera:** 800
- **Pulsera vital:** 800
- **Confusión:** 650
- **Ataque meteorito:** 300
- **Escudo de fuerza:** 600
- **Chut 100 toques:** 400
- **Pase cruzado:** 650
- **Cabezazo kung-fu:** 700
- **Escáner ataque:** 600
- **Remate misil:** 750
- **Coz:** 1200
- **Espejismo balón:** 650
- **Corte flamígero:** 650
- **Remate combi:** 1400

TIENDA DE CHUCHES
- **Agua mineral:** 25
- **Agua isotónica:** 70
- **Galleta:** 30
- **Barrita:** 150
- **Pulsera juvenil:** 200
- **Pulsera talismán:** 200
- **Pisotón de sumo:** 150
- **Tiro giratorio:** 150
- **Atajo tornado:** 200
- **Chut granada:** 150
- **Ataque cóndor:** 400
- **Giro de mono:** 200
- **Remate Tarzán:** 300
- **El muro:** 700

MACROTIENDA DE DEPORTES
- **Botas de halcón:** 1700
- **Botas animosas:** 300
- **Botas ardientes:** 1700
- **Botas exitosas:** 1250
- **Pulsera de fe:** 850
- **Pulsera ardiente:** 2200
- **Fuego del alma:** 500
- **Sol poniente:** 500
- **Garra chic:** 500
- **Kung-fu:** 500

TÁCTICAS DE PARTIDO

Diamante: Formación 4-4-2 que utiliza el Instituto Raimon.
Doble W: Formación 4-3-3 con mayor ataque desde los laterales.
Autobús: Formación 3-5-2, defensiva y evita goles.
Flecha espectral: Táctica 4-5-1 del Occult. Ataque y defensa sin fisuras. Se aprende derrotando al equipo Occult en el Episodio 2.
Jungla: Este 3-4-3 lo usa el Wild, su defensa y ataque se complementan. Se aprende derrotando al equipo Wild en el Episodio 3.
Reja: La táctica 4-4-2 del Brain destaca por su organización en el campo. Se aprende derrotando al equipo Brain en el Episodio 4.
Pirámide: El Otaku la usa con un sorprendente ataque de 5 puntas. Se aprende derrotando al equipo Otaku en el Episodio 5.
Zona muerta: En la formación 5-3-2 de la Royal, el centro cobra especial relevancia. Se aprende derrotando a la Royal Academy en Episodio 6.
Alas de grulla: Formación 4-4-2 del Shuriken con la que se controla las bandas. Se aprende derrotando al equipo Shuriken en el Episodio 7.
Árbol de navidad: La formación 4-3-2-1 del Farm tiene una defensa férrea. Se aprende derrotando al equipo Shuriken en el Episodio 8.
Ataque trillizo: Un 4-3-3 ofensivo y veloz que emplea el Kirkwood. Se aprende derrotando al equipo Kirkwood en el Episodio 9.
Puerta al cielo: El 4-4-2 del Zeus explota las habilidades individuales, que las tienen.
Ancla: Estrategia defensiva 5-4-1 con el centro del campo reforzado a tope. Se aprende de una carta que hay en la estación Inazuma.
Doble M: Una estrategia irregular, difícil de dominar, pero si lo logras... Se aprende de una carta que hay en el área del gimnasio.
Pala: Formación 3-4-3 que permite un contraataque rápido. Un mazazo al rival. Se aprende de una carta que hay por la tienda de chuches.
Vuelo del Fénix: Estrategia 4-3-3, con equilibrio y fácil de ejecutar en el partido.

TRAS ACABAR EL JUEGO

Nuevos amistosos. Carga la partida tras terminar y parecerás junto a la caseta del club. Silvia te pedirá que vayas a hablar con el presidente de la junta escolar si quieres amistosos contra nuevos rivales.

Ve al despacho del presidente y habla con el Sr. Raimon para que los equipos rivales sean fuertes. Puedes jugar con el equipo de la historia o en los duelos (modo inalámbrico). También puedes invitar a tus amigos con la opción "Duelo con ayuda de amigos".

Nuevas habilidades. Al final de cada cadena de partidos encontrarás un cofre con un premio especial: Amuleto oro en la cadena superior y Colgante poder oro en la inferior. Y si terminas todos los partidos de una cadena con la máxima puntuación ("S"), obtendrás Fénix oscuro en la cadena superior y Bloqueo doble en la cadena inferior.

Hablar con Veteran, el superbedel. Lo encontrarás saliendo del Edificio Principal y bajando por la escalera de la derecha. Si hablas con él, podrás comprar cuadernos secretos o vender objetos que tengas en tu inventario.



mucha gente de Inazuma está enferma. Así que tendrás que ir al hospital, y subir a la primera planta para ver cómo está Julia. Después de un video, sal fuera. En otro video los enfermos se meterán con vosotros y recibirás la noticia de que el **Sr. Raimon ha escapado del hospital** y te espera en lo alto de la torre **(14)**.

Ve allí y te contará que **Ray Dark ha envenenado el agua**. Vuelve a la caseta del club, habla con Silvia y responde 'Sí' a la pregunta que te haga. Verás un video donde se ve que las tres chicas traman algo. Ahora sal de la caseta y después de recibir los ánimos del instituto, dirígete a la estación y **compra un billete para el campo del Zeus**. Cuando bajes del tren ve hacia arriba y verás que el campo de fútbol llega volando.

Entra al estadio y busca los vestuarios que se encuentran a la izquierda. Verás una secuencia introductoria del partido. Mientras tanto las tres chicas quieren encontrar las pruebas de que **el equipo Zeus toma medicamentos para ser mejores**. Cuando las puedas controlar, sal del vestuario y ve a los del Zeus. Como no podrás entrar, ve al otro lado del pasillo, el que va hacia la derecha y verás como varios personajes hablan de un medicamento llamado **Néctar**.

Ve al pasillo que va hacia el sur, el que se dirige a la entrada. En el centro de la pared derecha encontrarás la entrada a la **sala de vigilancia**. Dentro, **Smith** te ayudará distrayendo a los vigilantes. Vuelve al pasillo que va hacia la derecha y entra por la puerta de arriba. Allí encontrarás la **llave de los vestuarios**, pero entonces la atención volverá al partido.



EL ZEUS

Este partido **es diferente a los demás.** En la primera parte tendrás que intentar que no te marquen goles. El problema es que ellos no gastan puntos al realizar las supertécnicas, y encima son mejores que las tuyas. **Pierde el tiempo todo lo que puedas pasando el balón entre los tuyos** y haz que corra el crono.

En la segunda parte, el control volverá a las tres chicas. Ve al vestuario del Zeus y abre la puerta con la llave. Dentro encontrarás el Néctar y seguidamente verás un video donde las tres chicas planean algo. Después de varios videos comenzará la segunda parte y descubrirás que **las chicas han sustituido el Néctar por agua**. Esto deja al Zeus como un equipo más aunque sus jugadores sigan siendo buenos.

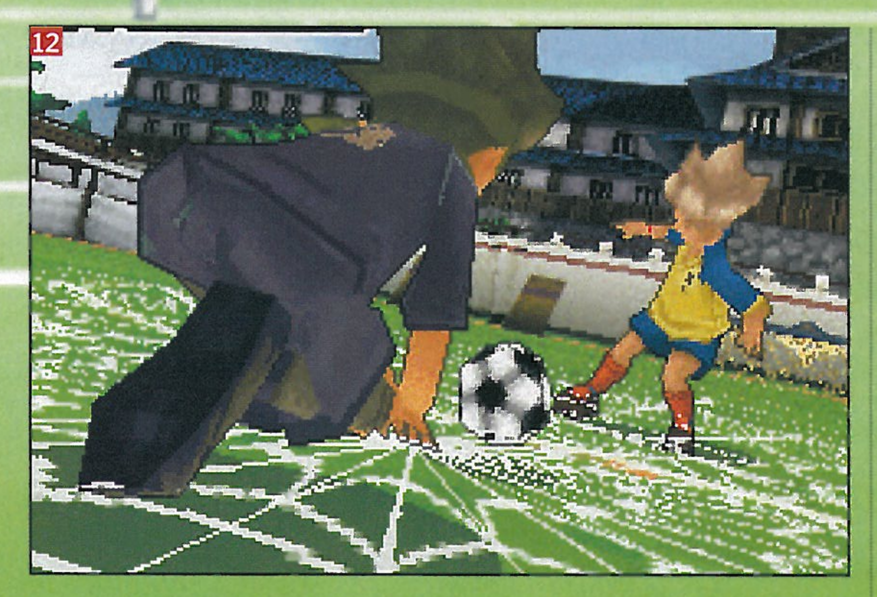
En la segunda parte, el partido se desarrolla de forma normal, así que **céntrate en meter todos los goles que puedas con las supertécnicas mas potentes**. También utiliza las **supertécnicas de Mark** para que no metan goles **(15)**. Si el partido termina en empate, esta vez habrá una prórroga con dos partes de 15'.

Si ganas el partido, habrás ganado el 'Futbol Frontier'. Ahora saldrán los créditos y cuando terminen podrás guardar la partida. Aunque se haya terminado la historia, el juego tiene mucho que ofrecer y cuando cargues la partida podrás seguir jugando y fichando jugadores. En la siguiente página tienes una serie de cuadros con más pistas y datos para sacarle un poco más de jugo a este juegazo.



EL EQUIPO ZEUS ES EL ÚLTIMO RIVAL DEL JUEGO





la puerta de la izquierda. Entra en el **Hospital** y sube a la primera planta para ver a la hermana de Axel. Después de un video, aparecerás en el almacén secreto, y con un nuevo video Axel, Jude y Mark intentarán aprender la 'Ruptura Relámpago'. Después de varios intentos, Jude la aprenderá y Axel y Mark le ayudarán. Habla con Hillman para que llegue el día del partido. Ve a la estación y saca un billete.

EL FARM

Utiliza una **táctica muy ofensiva** para llegar a portería, y céntrate en meterles el primer gol con Jude y la supertécnica (12). Cuando lo consigas, podrás utilizar cualquier técnica, ya que no usarán la **'Muralla infinita'**.

EPISODIO 9
¡No estoy solo!

Empezarás en el **despacho del Sr. Firewill**, pero debes ir al campo de fútbol del instituto para ver a tres jugadores del **Kirkwood, tu próximo rival y antiguo equipo de Axel.** Después de un video, aparecerás en la enfermería. Ve al **Centro Centella** y otro video te mostrará que Jude y Axel no quieren entrenar. En la torre hablarás con Nelly: baja y te encontrarás con Silvia.

En la caseta del club, el entrenador te dirá que tiene un entrenamiento especial. Solo necesitarás buscar a tres miembros del equipo: **Nathan, Jack y Tod**. En el **club de Periodismo**, al oeste del área de Actividades culturales en la primera planta, se encuentra **Nathan**. Habla con él y ve a la biblioteca, en la planta baja del edificio principal, para avisar a **Tod**. Por último ve al campo de fútbol de la ribera para encontrar a **Jack**. Ahora que están todos avisados, vuelve al campo del instituto.

Allí un video te mostrará una nueva supertécnica, **'Defensa Triple'**, para detener el ataque del Kirkwood. Cuando termines ve a la caseta del club y habla con Silvia. Ve a la estación y saca un billete.

EL KIRKWOOD

Nada más empezar, los Trillizos intentarán hacer su **'Triángulo Z'** para marcar, pero lo pararás automáticamente con la 'Defensa Triple'. Ahora podrás jugar normal. Para ganar sin problemas, intenta dejar sin puntos a los trillizos para que no puedan atacar (13). Los defensas y el portero no te darán muchos problemas.

Después del partido aparecerás en la caseta del club de fútbol donde Smith te contará el **pasado de Ray Dark**.

EPISODIO 10
Un final a vida o muerte

Vuelves a empezar en la caseta del club de fútbol y Axel te contará que



APRENDER LAS SUPERTÉCNICAS TE HARÁ GANAR



centro del campo. Te dirá que todavía no lo puedes utilizar y te enterarás de que los miembros del Inazuma Eleven no quieren entrenaros.

En la ribera del río, Arthur y Celia te entregarán las **Notas de Yosemite, Gladstone y Builder**. A Joseph Yosemite lo encontrarás en la **zona Torre**, Edward Gladstone está en la **zona de la Estación** y Constant Builder se encuentra en la **calle del Barrio de Tiendas,** frente a la Macrotienda de deportes. Entra en la tienda para hablar con él y convencerlo, aunque no lo conseguirás.

Regresa a la Ribera para hablar con Arthur: te dirá que le convenzas con algo que le conmueva, **los guantes de tu abuelo**. Ve a casa de Mark y habla con tu madre para que te los dé. Vuelve a la Macrotienda de deportes y habla con Builder para enseñarle los guantes. Te citará en el **Almacén secreto**. Para encontrarlo, ve al sur y busca la flecha en el mapa de la pantalla superior. Dentro saldrá Buider con varios miembros de Inazuma que te retarán a parar la supertécnica **'Pájaro de Fuego'**.

El primer tiro no podrás pararlo, pero sí el segundo con una nueva supertécnica, la **'Mano Mágica'**. Así convences a Buider y obtienes la supertécnica 'Pájaro de Fuego'.

Despues aparecerán varios miembros del Shuriken a los que tendrás que derrotar a una pachanga **(9)**. Aunque les ganes, los Shuriken te robarán el cuaderno de la supertécnica 'Pájaro de Fuego'.

A continuación tendrás que ir a entrenar al Almacén secreto y disputar un **partido amistoso contra el legendario Inazuma Eleven**. Juega ofensivamente, utilizando las supertécnicas necesarias. Habla con Builder después del partido para que Nathan aprenda el 'Pájaro de Fuego' y esté listo para el partido. Ve a la estación para empezar.

EL SHURIKEN

No son difíciles, así que juega como sueles **(10)**. Utiliza las técnicas contra sus jugadores de forma que gasten sus puntos y no puedan realizar las supertécnicas frente a la portería.

En mitad del partido, Nelly se enterará de que su padre ha sufrido un accidente. Y tú sabrás que la Royal Academy ha perdido 10-0 contra un misterioso equipo llamado Zeus.





EPISODIO 8
¡A demoler la muralla infinita!

Ve a la caseta del Club y te informarán de tu próximo rival, el **equipo Farm**. Al ir al campo del instituto a entrenar te darán una nota para que se la des a Nelly. Vuelve al edificio principal, en la última planta está el despacho de Nelly. Habla con la chica que está fuera y ve a la zona de la Torre. En la plataforma verás a Nelly y le entregarás la nota.

Vuelve al despacho y te encontrarás con un policía que está investigando un intento de robo. **¡Es un impostor y robará los documentos de Nelly!** Persíguelo por el edificio principal, hacia la derecha al área del gimnasio y por último a la guarida del gimnasio. Allí unos chicos del equipo Farm te ayudarán a detenerlo, pero el muy pillo los volverá a robar y saldrá huyendo.

Vuelve a la caseta del club. Tras unos videos, deberás volver al almacén secreto **(11)**. Allí intentarás **superar la táctica defensiva del Farm**, y Hillman te habla de una técnica que podría ayudarte. Ve a casa de Mark y habla con su madre para que te dé una **llave secreta**. En la caseta del club céntrate en la pared de la izquierda, se abrirá una puerta a una habitación con un cofre con la supertécnica **'Ruptura Relámpago'**. Para que la practiquen **Mark, Jude y Axel**, ve al campo de fútbol del instituto. Los ánimos están bajos, así que la supertécnica no saldrá, de momento.

Ve al parking del instituto y sal por



cual. Pronto sabrás que el **entrenador del Otaku es Artic**, culpable de que tus jugadores estén enfermos.

EL OTAKU

No es un equipo muy bueno, pero si tienes a los jugadores enfermos te costará más **(7)**. Utiliza las habilidades de Axel y podrás con ellos. Aparecerás en la caseta del Club y tus jugadores estarán recuperados .

Lo siguiente es ir a **casa de Mark**, así que sal al mapa y elige la **zona residencial**. Su casa está arriba, y al llegar verás una escena con sus padres de Mark. Vuelve a la caseta del Club y descubrirás que los periódicos dan la victoria al Otaku en vez de al Raimon. ¡Esto no puede ser! De camino al mapa, una de las doncellas te dará la **Llave sala PC** para acabar con el plan de Artic con ayuda de **Willy**. Vuelve al Barrio de tiendas y entra en la cafetería de doncellas. Al fondo hay una puerta secreta.

Nada más conseguir la prueba del pirateo, unos tíos del Otaku te retan a una pachanga. Cuando la ganes, volverás a la caseta del club y le entregarás la prueba a Nelly.

CAPÍTULO 6
La Royal espera

Estás en la primera planta del edificio principal y debes ir al **parking del instituto** para ver el autocar.

Tras el video de Bobby y Wintersea, Celia te dirá que no encuentra el cuaderno con los datos del equipo. Ve a la caseta del club y verás cómo Bobby confiesa que lo cogió él. Vuelve al autocar y Bobby desenmascarará los planes de Wintersea, que saldrá por piernas. Y tú detrás, hacia la salida del instituto. Allí, Bobby te dirá que se encarga de Wintersea y que tú entrenes al equipo.

Vuelve a la caseta del club y habla con **Celia** para que lea la **carta de Bobby**. Después ve al despacho del director, en la última planta del edificio principal. Te pedirá que vayas al **restaurante Rai Rai** a por **tu nuevo entrenador**.

Vuelve al barrio de las tiendas y ve a la calle peatonal **(8)**. Entra en el restaurante, habla con el tío que está dentro y sal. Fuera te encontrarás al personaje de la gabardina, que te dirá dónde encontrar a un miembro del Inazuma Eleven, **Arthur Sweet**. Ve a buscarlo al campo de fútbol de la Ribera del río. Cuando llegues, habla con él. Luego ve a buscar a Bobby y a Sylvia.

Ve a la zona de la Torre y verás a Wintersea hablando con Bobby de su traición. Cuando llegues, los hombres de negro te retarán a un pachanga. Después de ganarlos, el antiguo capitán de los Inazuma Eleven, **Seymur Hillman, aceptará ser el entrenador**. Ve al campo de fútbol del instituto y se encargará del entrenamiento.

Después, aparecerás en la caseta del club para **jugar contra la Royal Academy**, previo paso por la estación. Al salir del tren avanza hacia arriba y verás una secuencia entre **Celia y Jude**. Despues, antes del partido verás un video en el que Jude explica que han puesto una trampa y detendrán al entrenador de Royal Academy. Empieza el partido.





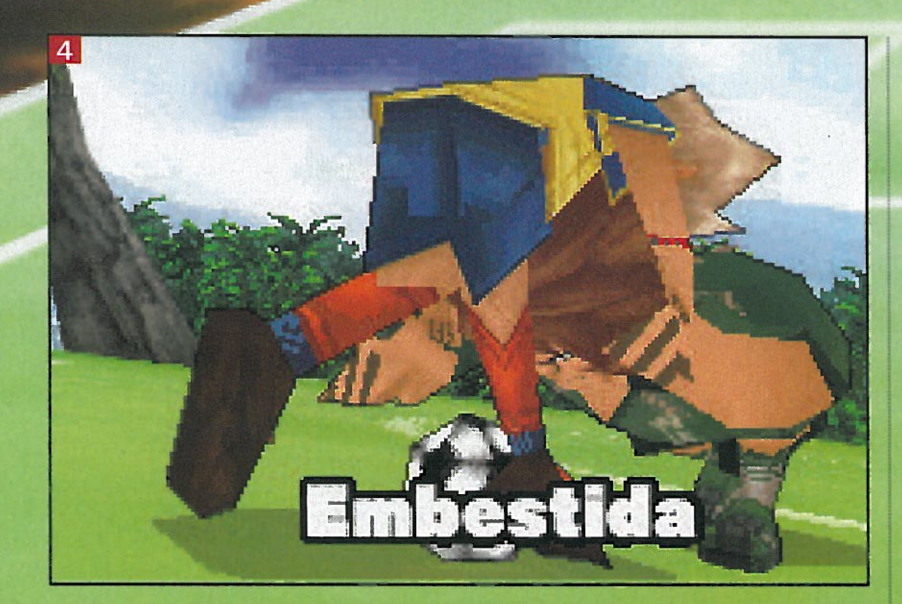
LA ROYAL ACADEMY

Mantén al equipo en un nivel alto. Entrena en el Centro Centella o haz cambios para mejorar. La Royal Academy tiene buenos delanteros, así que pon una buena defensa. Agota a sus delanteros con tus técnicas para que lleguen sin puntos a portería. Y utiliza las técnicas más potentes para vencer al portero.

Tras ganar, te enterarás de que **Celia y Jude son hermanos**.

CAPÍTULO 7
El renacer de la leyenda

De nuevo en la primera planta del edificio principal. Sal y ve a la caseta del club para conocer a **tu próximo rival, el Shuriken.** Mientras Hillman reúne al Legendario Inazuma Eleven, ve al campo de fútbol del instituto y habla con el hombre que hay en el



será tarde. Así que ve a la ribera del río a entrenar con el nuevo jugador.

Pero unos chicos le quieren quitar el campo a los Inazuma Kid. Juega contra ellos y gánales, es fácil. Cuando termines, vuelve a la caseta y después a la puerta trasera a ayudar a Axel. Tras el video, sal por la puerta y aparecerás en el **Hospital**. Te espera una pachanga contra los **Hombres de negro**. Gana, sube al primer piso del hospital y Axel te contará la historia de su hermana.

Aparecerás en la caseta. **Pon a Jack en tu equipo** y ve a la ribera del río a entrenar. En los videos verás cómo se hacen las **supertécnicas**. Ve a la puerta principal para salir al mapa y elige la **estación**.

Cuando entres, aparecerás en el **Instituto Wild**. Cruza el puente y empezará el partido, así que salva.

EL WILD

El único requisito es meter gol con el **'Trampolín relámpago'** con Axel **(4)**.



CAPÍTULO 4
Las pruebas del Centro Centella

Tras el video, ve a la caseta del **club de fútbol** para hablar con el alumno. Después hacia la derecha, detrás del gimnasio donde antes no podías entrar. Y por fin una **pachanga contra el jefe de los matones del instituto**. Descubrirás que es controlado con un aparato.

Para averiguar un poco más del aparato, vuelve a la entrada principal y entra en el **Edificio Oeste**. Busca el aula del **profesor O´Connor** y habla con él: te mandará a la tienda de su hijo. Sal, ve a la entrada principal y elige **Barrio de tiendas (5)**. Sigue adelante, entra en la **tienda de maquetas** y habla con el dependiente. Vuelve a la entrada principal y ve a la estatua que está a la derecha del campo para hablar con **Nelly**. Te mostrará el **centro centella,** donde eliges un entrenamiento y lo haces hasta el final. Sal y conocerás al padre de Nelly, quien te da un documento del **Super relámpago**.

Al día siguiente aparecerás en clase. Si estás listo para jugar ve a la caseta a hablar con Silvia, si no, sigue entrenándote. Tras hablar con Silvia, ve a la estación para llegar al campo del Brain.

EL BRAIN

Este equipo no consume puntos al hacer sus técnicas especiales. Para tirar a puerta utiliza tus mejores técnicas: **'Tornado Dragón', 'Trampolín relámpago' o 'Super relámpago'**. Cuando metas gol, intenta que no te quiten el balón y deja pasar el tiempo hasta el final del partido.

CAPÍTULO 5
¡Cuidado con las doncellas!

Estás en la primera planta del edificio principal. Ve a la caseta del club y **Wintersea** te dirá quién es tu próximo rival: el **Otaku (6)**. Si quieres saber sobre él, ve al barrio de tiendas y busca la **cafetería de doncellas**. Cuando llegues, podrás hablar con **Artic**. Después, ve al callejón que hay a la izquierda de la tienda de maque-



tas y habla con Sally. Sigue hacia la derecha hasta un campo de fútbol, donde ella te retará a un partido: si ganas, reabrirá la cafetería de doncellas. Juega como siempre y al ganar conseguirás su uniforme. Vuelve a la cafetería y díselo a Artic.

Después, aparecerás en la caseta del Club de Fútbol y descubrirás que **Tod y Jack han enfermado.** Y cuando llegues a la enfermería, en el Edificio Oeste, verás que todo tu equipo está enfermo menos Axel y Mark. Aun así ve a la estación para enfrentarte al Otaku. Puedes sustituir a los jugadores o intentarlo con tu equipo tal





El **tercero** se encuentra en la primera planta del edificio principal, en la última clase de la izquierda. Habla con él y se unirá al equipo.

Por último ve a buscar a **Willy**, a la salida del edificio principal, en las escaleras de la izquierda.

Ya tienes los 4 miembros que necesitabas, así que ve a la **caseta del club** porque llega tu primer partido. Habla con **Silvia** cuando estés listo, y ten en cuenta que puedes repetirlo tantas veces como quieras, así que practica hasta pillarle el punto.

Tras la intro del equipo Royal, deberás buscar a Jack. Ve hacia la derecha y habla con el chico: te dirá que **Jack está dentro de la taquilla**.

La pachanga contra los del **Club de Sumo** es fácil de superar. Utiliza uno o dos pases mientras desmarcas a un jugador, luego pasa al jugador demarcado y tira a la taquilla con una vaselina. Ahora ve a la puerta de la planta baja y habla con Silvia.

LA ROYAL ACADEMY

Hagas lo que hagas, en la primera parte el equipo contrario te superará ampliamente. Al terminar, se te unirá Axel y podrás hacer la parada **'La mano celestial'** y luego Axel marcará un gol. La Royal abandonará.

CAPÍTULO 2
El principio de un sueño

Baja las escaleras para leer el tablón y luego ve a la **sala de profesores**, en el pasillo de la derecha. Para dar con



Wintersea, sube a la segunda planta y ve hacia la derecha. Ahora regresa a la caseta de tu equipo mientras vas superando las pachangas. Después, sal por la puerta delantera y ve a la ribera del río.

A continuación, ve al campo de fútbol y gana el partido contra los chavales. Al terminar, Kevin intentará aprender una técnica especial. Tras los videos de juego, tendrás que ir de



nuevo al **campo de la rivera del río** para entrenar con los **Inazuma Kid Club**. Más vídeos, y después vas a la caseta para hablar con Silvia. Antes, utiliza **el punto de recuperación** para tener a todo el equipo a tope.

EL EQUIPO OCCULT

Mete un gol antes de que te hagan su técnica **'Paralización'**. Sobre la mitad de la primera parte utilizarán esa técnica y te meterán un gol sin que puedas hacer nada. En la segunda parte deberás remontar con un requisito que necesita un poco de tiempo, por eso tienes que haber metido un gol en la primera parte (2). Haz **'el Tiro del Dragón'** con Kevin para que se lo pare el portero. Kevin hablará con Axel y harás otro tiro con Kevin para lograr la técnica combinada **'Tornado Dragón'** junto con Axel, que te dará el gol de la victoria.

CAPÍTULO 3
Una conspiración

Nada más empezar, ve a la caseta del equipo para ver de quien habla tu compañera. Tras la presentación, ve a la **biblioteca para hablar con Celia** y buscar las técnicas en las estanterías: colócate donde veas unos brillos y pulsa A. Ahora que has encontrado la **técnica 'Trampolín relámpago'**, ve al club de manga a buscar la parte que falta. El camino es por el pasillo junto a la sala de profesores, por donde antes no te dejaban pasar.

Ahora, hacia la izquierda llegas a la **zona de Actividades culturales.** Entra en el edificio, ve hacia la izquierda y sube por las escaleras hasta el **club del manga** (3). Habla con el chico del fondo y te dirá que tienes que perseguir a un chico. Cuando llegues a la **incineradora,**

¡TU EQUIPO GALÁCTICO!

INAZUMA ELEVEN™

Paso a paso, qué debes hacer para ganar el 'Futbol Frontier' y tener al mejor equipo.

EL PRÓLOGO: GENTE Y LUGARES

El prologo es el lugar donde se te informa de las opciones y escenarios del juego. Lo mejor es que hables con toda la gente que veas y explores las zonas para encontrar los baúles donde se ocultan objetos.

Veteran el Superbedel. De camino al campo de fútbol y antes de pasar por debajo de un corredor, habla con un chico que se llama Willy. Te explicará las funciones básicas del juego. Junto a las escaleras de la derecha de la entrada principal, encima del campo de fútbol, encuentras a Veteran, el superbedel. Hablas con él paera saber cosas sobre los lugares del instituto.

La tienda de objetos. Entrando en el edificio principal y pasando las taquillas, un chico te cuenta cómo esta dividido el edificio. En la primera habitación de la izquierda hay una tienda de objetos, con la dependienta y un chico. Si hablas con él, te dará pistas sobre la utilización de objetos. Busca bien, hay un baúl con 60 puntos de pasión.

La primera pachanguita. Cuando llegues al campo de fútbol te encontrarás con Nathan y se ofrecerá a ayudarte a entrenar. En ese momento aparecerán los del club de Rugby del instituto y se meterán contigo, es el inicio de una pachanga. Para ganarla, simplemente sigue las instrucciones del tutorial. Utiliza la segada para robar el balón cruzando entre los dos rivales.

Empieza la verdadera misión. Cuando recuperes el control después de los videos, dirígete a la caseta del club de nuevo. Allí te contarán que tienes una semana para reclutar a 4 miembros para tu equipo y enfrentarte a la Royal Academy. Dirígete al parking para buscar a Axel y habla con el chico que está junto a la puerta. Como la puerta está cerrada, tendrás que dirigirte a la puerta principal que está donde el campo de fútbol y luego ir hacia abajo del todo.

CAPÍTULO 1
¡Llega la Royal!

En el mapa elige la **zona de la torre**. Dirígete hacia ella y sube a la torre. Al bajar, llegarán unos matones y Axel les detendrá.

Al día siguiente tendrás que seguir a Axel, que te volverá a negar lo que le pides. No importa, **busca a 4 jugadores**. Habla con el chico del pasillo de la derecha de la planta baja, y te dirá que puedes buscar por la **zona de los clubes**. Si hablas con alguno de los chicos de la entrada principal, donde el campo de fútbol, te informarán de donde han visto chavales a los que puedes reclutar. Es hora de **ir a por el primer jugador**.


1

Dirígete a la zona de los clubes, a la izquierda de la caseta del club de fútbol. ¿Ves a un chico con un gorro a rayas? Habla con él y te preguntará si quieres tenerlo en tu equipo. ¡Acepta! Ahora ve hacia arriba y habla con el chico que verás: te contará que en el **club de atletismo** están los chicos más rápidos.

En la zona de la pista de atletismo habla con el chaval que está junto a la pista (1) y sabrás que también puedes buscar en las clases. Acércate a la pista y habla con **Nathan para conseguir al segundo jugador de tu equipo**.


GUÍAS & TRUCOS NINTENDO
INAZUMA ELEVEN
TM
¡Cómo ganar a todos los equipos paso por paso!
Y además...
300 TRUCOS
para Wii, DS y 3DS
Por los expertos de Nintendo